

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
DENGAN *ADOBE FLASH PRO CS5* DALAM PEMBELAJARAN LAFAL  
DAN INTONASI YANG BAKU DALAM BAHASA INDONESIA  
TERINTEGRASI PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK KRITIS  
UNTUK SISWA SMK KELAS X**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**oleh  
Atik Setyaningsih  
NIM 10201244016**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 26 Juni 2014

Pembimbing I

Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.  
NIP 19630302 199001 1 001

Yogyakarta, 26 Juni 2014





Pembimbing II

Esti Swatika Sari, M.Hum  
NIP 19750527 200003 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 3 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Maman Suryaman, M.Pd.	Ketua Penguji		16 Juli 2014
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Sekretaris Penguji		16 Juli 2014
Pangesti Wiedarti, M.Appl. Ling., Ph.D.	Penguji I		15 Juli 2014
Dr. Kastam Syamsi, M. Ed.	Penguji II		16 Juli 2014

Yogyakarta, 16 Juli 2014

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Atik Setyaningsih

NIM : 10201244016

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Yogyakarta, 26 Juni 2014

Penulis



Atik Setyaningsih

NIM 10201244016



## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayah, Ibu, dan Adik-adik tercinta.
2. Teman-teman seluruh anggota kelas M PBSI 2010.
3. Almamater tercinta, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

## MOTTO

*“Kurang semangat mengakibatkan lebih banyak kegagalan berbanding kurangnya kebijaksanaan atau kemahiran.”*

(Flower A. Newhouse)

*“Orang yang berjaya dalam hidup adalah orang yang nampak tujuannya dengan jelas dan menjurus kepadanya tanpa menyimpang.”*

(Cecil B. DeMille)

*“Nilai hidup harus diukur dengan garis yang lebih mulia, yaitu kerja dan bukannya usia.”*

(Richard Brinsley Sheridan)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur disampaikan kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih dengan tulus kepada.

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Prof. Dr. Zamzani
2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dr. Maman Suryaman yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis.
3. Bapak Ariyawan Agung Nugroho, S.T., Ibu Nurhidayah, S.Pd, dan Bapak Suryana, S.Pd., selaku validator ahli, terimakasih atas kesempatan, waktu, dan masukan yang telah diberikan dalam proses penelitian.
4. Bapak Dr. Kastam Syamsi, M. Ed., selaku pembimbing I dan Ibu Esti Swatika Sari, M.Hum., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penelitian ini.
5. Kedua orang tua dan keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan dan do'anya untuk kelulusanku.
6. Seluruh teman-teman jurusan PBSI khususnya kelas M 2010 yang selalu membantu, memberi motivasi, dan menjadi tempat berbagi suka dan duka.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun selalu diharapkan, Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Yogyakarta, 26 Juni 2014

Penulis



Atik Setyaningsih

NIM 10201244016

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv

### BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
H. Manfaat.....	9
I. Batasan Istilah.....	10

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Ciri Media Pembelajaran.....	13

3. Syarat Media Pembelajaran.....	14
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
B. Penggunaan Multimedia Pembelajaran.....	20
1. Konsep Multimedia Pembelajaran.....	20
2. Model-model Multimedia Pembelajaran.....	24
3. <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	26
4. Pembelajaran Materi Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis dengan <i>Adobe Flash Pro CS5</i> untuk SMK Kelas X.....	32
C. Menyimak Kritis.....	35
1. Pengertian Menyimak Kritis dan Tujuan Menyimak.....	35
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Menyimak.....	37
D. Kebakuan Lafal dan Intonasi dalam Bahasa Indonesia.....	39
1. Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia.....	39
2. Bahasa Indonesia Baku.....	43
3. Kata Baku Bahasa Indonesia Ragam Lisan dan Tulis.....	43
E. Penelitian yang Relevan.....	45
F. Kerangka Pikir.....	48

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian dan Prosedur Pengembangan.....	51
B. Uji Kelayakan Produk.....	53
C. Subjek Penelitian.....	55
D. Jenis Data.....	56
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	57
F. Teknik Analisis Data.....	57

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Data Analisis Kebutuhan.....	59
B. Deskripsi Desain Pembelajaran.....	61



C. Perencanaan Pengembangan Produk.....	62
D. Pengembangan Produk.....	63
E. Validasi, Analisis, dan Revisi Produk.....	64
F. Kajian Produk Akhir.....	81

## **BAB V KESIMPULAN**

A. Kesimpulan tentang Produk.....	85
B. Saran Pemanfaatan.....	86
C. Pengembangan Lebih Lanjut.....	86

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Istilah-Istilah dalam <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	27
Tabel 2. Istilah-Istilah dalam <i>Toolbox Adobe Flash Pro CS5</i> .....	29
Tabel 3. Istilah-Istilah dalam <i>Timeline</i> dan komponen dalam <i>Timeline</i> .....	30
Tabel 4. Istilah-Istilah dalam <i>Stage</i> dan komponen dalam <i>Stage</i> .....	31
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran...	65
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Aspek Isi.....	66
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Aspek Tampilan.....	69
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Aspek Pemograman....	70
Tabel 9. Hasil Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia terhadap Aspek Materi terkait dengan Aspek Pembelajaran.....	79
Tabel 10. Hasil Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia terhadap Aspek Materi terkait dengan Aspek Isi.....	80
Tabel 11. Hasil Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia terhadap Aspek Media terkait dengan Aspek Tampilan.....	80
Tabel 12. Hasil Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia terhadap Aspek Media terkait dengan Aspek Pemograman.....	81
Tabel 13. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Bahasa Indonesia.....	83

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	27
Gambar 2. Tampilan <i>Toolbox</i> dan Nama-nama <i>Toolbox</i> dalam <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	28
Gambar 3. Tampilan <i>Timeline</i> dan Komponen dalam <i>Timeline</i> .....	30
Gambar 4. Tampilan <i>Stage</i> atau Lembar Kerja dalam <i>Adobe Flash Pro CS5</i> .....	31
Gambar 5. Bagan Kerangka Pikir.....	50
Gambar 6. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	52
Gambar 7. Desain Uji Kelayakan Produk.....	53
Gambar 8. Grafik Skala Likert.....	58
Gambar 9. Tampilan pada Petunjuk Evaluasi sebelum Revisi.....	67
Gambar 10. Tampilan pada Petunjuk Evaluasi setelah Revisi.....	68
Gambar 11. Tampilan “Menu Materi” pada Teori “Lafal” sebelum Revisi.....	68
Gambar 12. Tampilan “Menu Materi” pada Teori “Lafal” setelah Revisi.....	69
Gambar 13. Tampilan Awal Media sebelum Revisi.....	73
Gambar 14. Tampilan Awal Media setelah Revisi.....	73
Gambar 15. Konfirmasi yang Muncul ketika Siswa Memilih Pilihan untuk Keluar dari Media.....	74
Gambar 16. Tampilan <i>Header</i> dan <i>Background</i> pada Media sebelum Revisi.....	74
Gambar 17. Tampilan <i>Header</i> dan <i>Background</i> pada Media setelah Revisi.....	75
Gambar 18. Tampilan “Tombol <i>Back-Next</i> ” sebelum Revisi.....	75
Gambar 19. Tampilan “Tombol <i>Back-Next</i> ” setelah Revisi.....	76
Gambar 20. Tampilan Konfirmasi untuk Skor Siswa di bawah KKM sebelum Revisi.....	76

Gambar 21.	Tampilan Konfirmasi untuk Skor Siswa di bawah KKM setelah Revisi.....	77
Gambar 22.	Tampilan Stiker CD.....	77
Gambar 23.	Tampilan Cover CD.....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Prosedur Pembelajaran.....	90
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran.....	94
Lampiran 3. <i>Flowchart</i> Media pembelajaran.....	100
Lampiran 4. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap I.....	101
Lampiran 5. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap I.....	107
Lampiran 6. Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap I.....	112
Lampiran 7. Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap I.....	113
Lampiran 8. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap II.....	114
Lampiran 9. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap II.....	119
Lampiran 10. Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap II.....	123
Lampiran 11. Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap II.....	124
Lampiran 12. Lembar Evaluasi untuk Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMK Kelas X.....	125
Lampiran 13. Analisis Data Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMK Kelas X.....	132
Lampiran 14. Transkrip Materi Multimedia Pembelajaran Lafal dan Intonasi Yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak kritis dengan <i>Adobe Flash Pro CS5</i> untuk SMK Kelas X.....	133
Lampiran 15. Daftar Pertanyaan dan Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia SMK Kelas X.....	152



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
DENGAN *ADOBE FLASH PRO CS5* DALAM PEMBELAJARAN LAFAL  
DAN INTONASI YANG BAKU DALAM BAHASA INDONESIA  
TERINTEGRASI PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK KRITIS  
UNTUK SISWA SMK KELAS X**

oleh  
**Atik Setyaningsih**  
**10201244016**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan aplikasi *Adobe Flash Pro CS5* untuk materi pelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X. Peneliti memilih memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash Pro CS5* karena aplikasi tersebut memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang terdiri dari serangkaian animasi, gambar, tulisan, dan audio sehingga, media yang dikembangkan mampu melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa secara aktif dan proses penyerapan materi pelajaran menjadi lebih maksimal.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Model pengembangan tersebut kemudian dimodifikasi oleh peneliti menjadi tiga tahap yaitu (1) tahap pendahuluan, (2) tahap pengembangan, dan (3) tahap validasi dan revisi produk. Pengambilan data dilakukan dengan validasi ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia tingkat SMK yang sekaligus diasumsikan sebagai pengguna media pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas logis. Analisis data dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan pedoman konversi skala 4.

Hasil validasi menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan semua aspek yang divalidasi. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,00, dan rerata persentase 100% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan diperoleh skor rata-rata 3,45, dan rerata persentase 86,11% dengan kategori sangat layak, pada aspek pemograman mendapatkan skor rata-rata 3,67, dan rerata persentase 91,67% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran dan pemograman masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,00, dan rerata persentase 100% dengan kategori sangat layak, pada aspek isi mendapatkan skor rata-rata 3,91, dan rerata persentase 97,73% dengan kategori sangat layak, pada aspek tampilan diperoleh skor rata-rata 3,88, dan rerata persentase 96,88% dengan kategori sangat layak.

**Kata kunci:** multimedia pembelajaran, lafal dan intonasi, menyimak kritis, siswa SMK.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran memiliki peran yang besar dalam dunia pendidikan. Keberhasilan pembelajaran dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Media diperlukan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran juga dapat menjadi tolok ukur untuk melihat seberapa jauh minat dan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Secara langsung media pembelajaran merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan dengan itu tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986 via Arsyad, 2011: 15-16) berikut ini.

“Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.”

Saat ini, komputer tidak lagi merupakan konsumsi para profesional yang bergerak dalam bidang bisnis atau dunia kerja saja. Saat ini komputer sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan secara luas dalam dunia pendidikan.

Pemanfaatan komputer sebagai sarana pendidikan khususnya sebagai sarana pembelajaran sangat mudah kita temui sekarang. Hal tersebut disebabkan oleh potensi yang dimiliki oleh media komputer yang dinilai dapat meningkatkan efektivitas jalannya pembelajaran. Pembelajaran yang ditunjang dengan media interaktif yang dibuat dari program komputer lebih memungkinkan dapat menciptakan terjadinya interaksi secara langsung antara siswa dan materi pelajaran.

Ada banyak program aplikasi komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Arsyad (2011: 9) mengatakan bahwa media yang baik adalah media yang mampu melibatkan banyak alat indera siswa, karena semakin banyak alat indera yang terlibat, maka semakin besar pula kemungkinan siswa untuk dapat mengerti dan memahami materi pelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang terdiri dari serangkaian video, animasi, gambar, dan audio adalah *Adobe Flash Pro CS5*. *Adobe Flash Pro CS5* merupakan aplikasi animasi yang berjalan dengan sistem operasi *windows*. Aplikasi ini sangat memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Adobe Flash Pro CS5* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media yang lain, yaitu dapat menyajikan materi secara visual diikuti dengan penjelasan suara, lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, media tersebut dapat digunakan secara individual

maupun klasikal. Isi media juga dimungkinkan adanya tes/soal latihan dan permainan yang menarik yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran, sehingga pengukuran kemampuan tidak monoton menggunakan tes tertulis dan tes lisan. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga siswa yang belum memahami materi pelajaran dapat mengulang kembali kegiatan belajarnya secara mandiri, mengingat tiap-tiap siswa memiliki tingkat daya serap yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan ketika praktik pengalaman lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah Wonosari, Gunungkidul dan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Saptosari, Gunungkidul, yang mengarah pada proses kegiatan pembelajaran keterampilan menyimak untuk siswa SMK kelas X terkait dengan standar kompetensi 1. Berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia setara Tingkat Semenjana<sup>1)</sup> dan kompetensi dasar no 1.1. Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang baku dan yang tidak. Pembelajaran terkait keterampilan tersebut masih menggunakan metode ceramah dan disertai dengan pemberian contoh-contoh yang terbatas pada apa yang dilisankan guru di dalam kelas. Media yang digunakan untuk kegiatan praktik menyimak adalah kaset rekaman dan terkadang masih menggunakan media berupa artikel untuk dibacakan di kelas, hal tersebut kurang dapat menarik antusiasme siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses penyerapan materi pelajaran menjadi kurang maksimal.

---

<sup>1)</sup> Predikat tingkat semenjana mengandung pengertian bahwa peserta didik memiliki kemahiran yang cukup memadai dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Dalam berkomunikasi untuk keperluan keilmiah, yang bersangkutan sangat terkendala. Untuk keperluan keprofesian dan kemasyarakatan yang kompleks, peserta didik masih mengalami kendala, tetapi tidak terkendala untuk keperluan keprofesian dan kemasyarakatan yang tidak kompleks (<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id>).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan kesimpulan yang diambil dari pelaksanaan studi lapangan dan analisis kebutuhan di sekolah, maka peneliti merasa perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk materi pelajaran kebakuan lafal dan intonasi dalam bahasa Indonesia yang akan diintegrasikan pada pembelajaran keterampilan menyimak kritis dengan *Adobe Flas Pro CS 5*. Dengan didukung oleh media pembelajaran yang bersifat audio-visual ini, maka siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, menyimak, menirukan, dan mengevaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut akan memungkinkan siswa lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menguasai materi dengan baik. Di sisi lain, hal ini sangat penting dan membantu siswa untuk menguasai kegiatan belajar terkait dengan pembelajaran keterampilan berbicara yang akan dipelajari berikutnya. Melalui pembelajaran keterampilan menyimak kritis lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia, maka secara langsung siswa akan mengetahui dan mencontoh bagaimana cara berbicara yang baik dan benar. Selain itu, dalam perkembangannya media ini dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Mengingat semakin banyak penutur asing yang tertarik untuk mempelajari bahasa Indonesia.

#### **A. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.



1. Suasana pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan cenderung terpusat pada satu arah (guru), sehingga proses belajar-mengajar kurang dapat menarik antusiasme siswa.
2. Produk multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X belum dikembangkan.

#### **B. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X.

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan kajian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah mengembangkan multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis yang layak untuk siswa SMK kelas X?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam

bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X sebagai sumber dan media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara klasikal maupun mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah software multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X yang akan dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*). Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan media adalah sebagai berikut.

1. *Software* multimedia pembelajaran berbantuan komputer ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun klasikal dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop. Jika digunakan secara klasikal, maka dibantu dengan bantuan LCD (*Liquid Cristal Display*).
2. *Software* multimedia pembelajaran berbantuan komputer ini dirancang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk tingkat SMK kelas X.
3. Isi media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.
  - a. Petunjuk penggunaan media pembelajaran  
 Petunjuk penggunaan disediakan untuk mempermudah siswa dan guru dalam menggunakan program pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

b. Pendahuluan

Pendahuluan berisi SKKD, rumusan tujuan pembelajaran, indikator keberhasilan pembelajaran, rumusan kegiatan belajar, dan KKM.

c. Materi

Penyajian materi meliputi uraian singkat materi yang disertai dengan contoh-contoh, dalam wujud visual (tulisan) dan suara. Uraian materi terdiri dari dua bagian yaitu materi utama (lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia) dan materi tambahan (kata baku dalam bahasa Indonesia). Disertai pula dengan daftar pustaka atau sumber belajar.

d. Evaluasi

Evaluasi dalam pembelajaran ini berupa evaluasi dalam bentuk praktik menyimak pidato. Tes evaluasi menyimak pidato ini ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi teori materi utama. Kegiatan evaluasi ini disertai dengan petunjuk pengerjaan dan visualisasi hasil skor kumulatif yang telah dicapai siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

e. Permainan “Simak Pilih” untuk materi tambahan

Tes berupa permainan ini ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi teori materi tambahan. Tes permainan “Simak Pilih” adalah permainan “salah-benar” terkait dengan pilihan siswa dalam menentukan kata mana yang baku dan yang tidak baku baik ditinjau dari ragam lisan maupun tulis.

f. Profil

Berisi foto dan identitas pengembang media pembelajaran.

4. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

- a. *Adobe Flash Pro CS5* sebagai *software* utama;
- b. *Adobe Photoshop CS4* untuk pengeditan gambar;
- c. *Sound recorder* digunakan untuk merekam suara;
- d. *Audacity* dan *AVS Audio Converter* digunakan untuk pengeditan suara;
- e. *Ms Word* digunakan untuk penulisan naskah materi pembelajaran.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi

Pengembangan multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a. Rata-rata SMK memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang cukup memadai.
- b. Sebagian dari guru bahasa Indonesia di SMK mampu mengoperasikan komputer dan beberapa di antaranya memiliki laptop.
- c. Sebagian besar siswa SMK kelas X sudah dapat mengoperasikan komputer dengan baik dan sebagian kecil sudah mempunyai laptop.
- d. Setiap SMK mempunyai laboratorium bahasa, laboratorium komputer, dan perangkat *LCD*.

Peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan yang dilakukan masih terdapat keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain diuraikan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media ini terbatas pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran keterampilan menyimak kritis dan materi tambahan yaitu kebakuan kata ragam lisan dan tulis dalam bahasa Indonesia.
- b. Kemampuan peneliti dalam penguasaan pemrograman komputer terbatas, sehingga dalam produk multimedia pembelajaran ini, animasi yang disajikan masih kurang variatif dan kurang banyak.
- c. Media pembelajaran hanya dapat digunakan pada sekolah yang telah memiliki laboratorium komputer atau ruang kelas yang dilengkapi dengan *LCD*.

#### **G. Manfaat Praktis**

- a. Sumbangan bagi pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran keterampilan menyimak kritis menggunakan media komputer yang memanfaatkan program *Adobe Flash Pro CS5* adalah agar pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien.
- b. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk memudahkan dalam menanamkan konsep materi pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.
- c. Media ini diharapkan dapat membantu dalam pemecahan masalah kesulitan siswa dalam belajar.



- d. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi penutur asing yang ingin belajar terkait materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia.

#### **H. Batasan Istilah**

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan adalah alat bantu pada proses belajar, dalam bentuk *software*, yang menggabungkan gambar-gambar, tulisan, animasi dan bersifat *audio-visual*.
2. Pengembangan media adalah proses perancangan dan pembuatan bahan pembelajaran berupa media pembelajaran dalam bentuk *software*.
3. Multimedia pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran keterampilan menyimak kritis adalah media yang dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi.
4. Lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia adalah lafal dan intonasi yang sesuai dengan kaidah kebakuan lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia.
5. *Adobe Flash Pro CS5* merupakan aplikasi animasi yang memungkinkan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif yang terdiri dari serangkaian animasi, gambar, tulisan, dan audio.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

Pengembangan multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X ini diambil dari standar kompetensi no 1. Berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia setara Tingkat Semenjana dan difokuskan pada salah satu kompetensi dasar no 1.1. Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak, yang merupakan materi pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas X semester I. Teori yang akan dijabarkan dalam kajian teori ini meliputi: (1) media pembelajaran (meliputi pengertian, ciri-ciri, syarat, fungsi, dan jenis-jenis media pembelajaran), (2) penggunaan multimedia pembelajaran (meliputi materi konsep dan model-model multimedia pembelajaran, dan teori *Adobe Flash Pro CS5*), (3) menyimak kritis (terkait pengertian dan tujuan menyimak, serta faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan menyimak), dan (4) materi kebakuan lafal dan intonasi dalam bahasa Indonesia.

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

*Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika mendefinisikan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke

peserta didik (Heinich, et.al, 1996 via Uno .,dkk, 2011: 121).

Gagne' dan Briggs (via Arsyad, 2011: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Secara bahasa, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, media radio, tv, buku, majalah, surat kabar, internet, dsb (Suryaman, 2012: 123).

Ciri-ciri umum yang terkandung pada batasan pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2011: 6), antara lain sebagai berikut.

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada *visual* dan *audio*.

- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal, kelompok besar, dan kelompok kecil, atau perorangan.

### **1. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Berikut ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (via Arsyad, 2011: 12).

#### **a. Ciri fiksatif (*fixative property*)**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah diambil gambar atau direkam dengan menggunakan *camera* atau *video camera* dengan mudah dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Peristiwa yang terjadiannya hanya sekali dalam suatu masa dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

#### **b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)**

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. (proses percepatan proses). Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian

dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

**c. Ciri distributif (*distributive property*)**

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

**2. Syarat Pemilihan Media Pembelajaran**

Hal yang terpenting di dalam pemilihan media adalah siswa dipermudah, diperkonkret, disenangkan, dan dimotivasi untuk belajar. Dalam pemilihan media yang pertama-tama diperhatikan adalah apakah siswa memerlukannya dan dipermudah di dalam belajarnya (Suryaman, 2012: 145). Syarat media menurut Suryaman adalah: (a) harus dapat digunakan untuk mempermudah siswa belajar, (b) harus sesuai dengan kompetensi berbahasa, (c) harus sesuai minat, keperluan dan kondisi siswa, (d) harus diperhatikan segi efektivitas dan efisiensinya, (e) harus diperhatikan dari segi kepraktisannya, dan (f) harus diperhatikan dari segi kemenarikannya.

**3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

**a. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Suryaman (2012: 138) fungsi media pembelajaran antara lain adalah: (1) ketidakterbatasan terhadap pengalaman yang terbatas, (2) menembus batas ruang kelas, (3) meningkatkan interaksi langsung dengan cara tidak langsung, (4) menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat, (5) membangkitkan

motivasi, (6) membangkitkan minat baru, (7) mengontrol kecepatan belajar, dan (8) memberikan pengalaman yang menyeluruh.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (2002: 2) memberikan pendapatnya mengenai manfaat media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sadiman, dkk (2011: 17-18) menyatakan, secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
  - (a) menimbulkan kegairahan belajar, (b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan (c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran yaitu dengan kemampuannya dalam:
  - (a) memberikan perangsang yang sama, (b) mempersamakan pengalaman, (c) menimbulkan persepsi yang sama.

#### **4. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Berikut ini merupakan penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menurut Arsyad (2011: 29-33).

##### **a. Media Hasil Teknologi Cetak**

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan

tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut.

- 1) Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
- 2) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- 3) Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
- 4) Pengembangannya sangat tergantung pada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- 5) Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa.
- 6) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

#### **b. Media Hasil Teknologi *Audio-visual***

Teknologi *audio-visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk penyajian pesan-pesan *audio* dan *visual*. Pengajaran melalui *audio-visual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

Media *audio-visual* adalah media yang memiliki unsur gerakan dan suara (Uno, dkk, 2011: 135). *Audio-visual* di samping menghasilkan suara dan gambar, karakteristik media ini ditunjang dengan gambaran kehidupan yang lebih nyata dan atraktif (Suryaman, 2012: 136). Arsyad (2011: 30) menyatakan bahwa media *audio-visual* diproduksi dan digunakan untuk materi yang penyerapannya



melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Ciri-ciri media *audio-visual* dikemukakan oleh Arsyad (2011: 30) sebagai berikut.

- 1) Bersifat linier
- 2) Menyajikan visual yang dinamis
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan *real* atau gagasan abstrak.
- 5) Umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

### c. Media Hasil Teknologi yang Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk *digital*, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and*

*practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan, dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing). Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear.
- 2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakan- nya.
- 3) Gagasan-gagasan yang disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
- 4) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

#### **d. Media Hasil Gabungan Terknologi Cetak dan Komputer**

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard diskhard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem *audio*). Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat digunakan secara acak, sekuensial, dan secara linear.
- 2) Dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya.
- 3) Gagasan-gagasan disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan di bawah pengendalian siswa.
- 4) Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
- 5) Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.
- 6) Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

#### **A. Penggunaan Multimedia Pembelajaran**

##### **1. Konsep Multimedia Pembelajaran**

Berbagai pemahaman tentang multimedia terus berkembang seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi baik untuk aspek *software* maupun *hardware* yang mendukungnya. Menurut sudut pandang ahli media, sebelum berkembangnya dunia TIK, bahwa multimedia dipandang sebagai suatu pemanfaatan banyak media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian pesan kepada penerima pesan, salah satunya dalam konteks pembelajaran antara guru dan peserta didik (Darmawan, 2012: 31)

Menurut Rosch (1996), multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video, Mc. Cormik (1996), juga menyatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. Sedangkan Robin dan Linda (2001), menyebutkan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan

teks, grafik, animasi, *audio*, dan *video*. Dalam konteks komunikasi pembelajaran, Hofsteder (2001), menyebutkan bahwa multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (*video* dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Darmawan, 2012: 32).

Multimedia meliputi sejumlah komponen yaitu: (1) harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita, (2) harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi, (3) harus ada alat navigasi yang memandu menjelajah jaringan informasi yang saling tergabung, (4) multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri, Hofstetter (Suyanto, 2003: 21).

Penggunaan multimedia memerlukan *hardware* (perangkat keras) yang berfungsi untuk memfasilitasi penyampaian materi dan *software* (perangkat lunak) yang berisi program-program yang akan disampaikan. Selain itu, dapat pula melibatkan alat-alat lain yang menunjang sistem multimedia tersebut agar mendapatkan penyajian *audio-visual* yang penuh. Perangkat keras multimedia menurut Suyanto (2003: 51) adalah pengolah data (teks, gambar, audio, video, animasi) yang bekerja secara elektronis dan otomatis. Perangkat keras dapat bekerja apabila ada unsur manusia yang mengerti tentang alat itu dan dapat bekerja menjalankan alat itu juga karena multimedia adalah sebuah sistem. Sistem perangkat keras terdiri dari empat unsur utama dan satu unsur tambahan. Keempat

unsur utama tersebut, antara lain *input unit*, *central processing unit (CPU)*, *storage/memory*, dan *output unit*, sedangkan yang berupa unsur tambahan adalah *communication link*.

Dari beberapa definisi yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang dimanfaatkan sekelompok orang atau individu untuk proses pembelajaran interaktif yang menampilkan presentasi berupa gabungan dari teks, gambar, animasi, video, dan audio sekaligus. Darmawan (2012: 32-33) menyatakan bahwa sebuah pembelajaran dapat dikatakan menggunakan multimedia, jika didalamnya memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. *Content representatio*
- b. *Full color* dan *high resolution*
- c. Melalui media elektronik
- d. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi
- e. Respon pembelajaran dan penguatan
- f. Mengembangkan prinsip *self evaluation*
- g. Dapat digunakan secara klasikal dan individual

Menurut Daryanto (2010: 51), multimedia terbagi menjadi dua kategori, antara lain.

- a. Multimedia linier

Suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan) contohnya TV dan film.

b. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar pada guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, jumlah waktu belajar dapat dikontrol, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010: 52).

Berikutnya, Daryanto (2010:53-54) menyatakan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran haruslah memenuhi kriteria di bawah ini.

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi 3 karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut.

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

## **2. Model-model Multimedia Pembelajaran**

Heinich, dkk (Uno, Hamzah B. Lamatenggo, Nina. 2011: 137-138) mengemukakan enam bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran, berupa:

### **a. Praktik dan latihan (*drill and practice*)**

Program yang berbentuk *drill and practice* umumnya digunakan apabila peserta didik diasumsikan telah mempelajari konsep, prinsip, dan prosedur sebagai materi pembelajaran. Tujuan dari bentuk program ini adalah melatih kecakapan dan keterampilan dan biasanya menyajikan sejumlah soal atau kasus yang memerlukan respons peserta didik dengan disertai umpan balik, baik yang bersifat positif maupun negatif. Selain memberikan umpan balik, program ini umumnya juga menyajikan pengukuhan terhadap jawaban yang tepat.

### **b. Tutorial**

Program ini menyajikan informasi dan pengetahuan dalam topik-topik tertentu diikuti dengan latihan pemecahan soal dan kasus. Keunggulan lain dari program tutorial adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam

bentuk bercabang (*branches*). Bentuk ini memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mempelajari bahan ajar yang lebih disukai terlebih dahulu.

c. Permainan (*games*)

Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai.

d. Simulasi (*simulation*)

Program simulasi berupaya melibatkan siswa dalam persoalan yang mirip dengan situasi yang sebenarnya, namun tanpa risiko yang nyata. Melalui program simulasi peserta didik diajak untuk membuat keputusan yang tepat dari beberapa alternatif solusi yang ada. Setiap keputusan yang diambil akan memberikan dampak tertentu.

e. Penemuan (*discovery*)

Dalam program bentuk penemuan, program komputer mampu menayangkan masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik dengan cara *trial and error*. Peserta didik harus terus mencoba sampai berhasil menemukan solusi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Dengan cara ini mereka diharapkan lebih memahami prosedur yang ditempuh untuk memecahkan suatu masalah dan mampu mengingatnya lebih lama.

f. Pemecahan masalah (*problem solving*)

Program ini dapat dibedakan mejadi dua jenis berdasarkan cara yang ditempuh siswa dalam memberikan respon. Pada cara yang pertama siswa

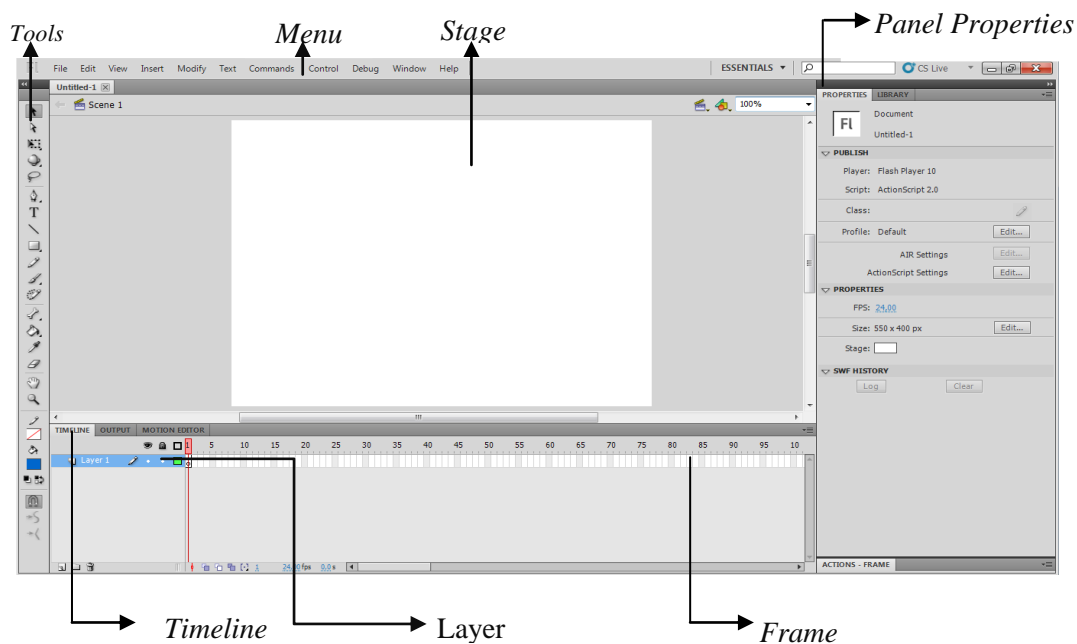


merumuskan sendiri solusi masalah yang ditampilkan lewat komputer dan memasukkan program di dalamnya. Sedangkan pada cara kedua, komputer menyediakan jawaban yang mewakili respon siswa terhadap masalah yang ditayangkan oleh komputer.

### **3. *Adobe Flash Pro CS5***

*Adobe Flash Profesional CS5* merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai aplikasi animasi mulai dari animasi gambar (kartun), animasi interaktif, permainan, *company profile*, presentasi, *video clip*, animasi *web*, dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan pengguna. *Adobe Flash Pro CS5* ini berjalan dengan sistem operasi *windows*.

Pengembangan media pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia yang diintegrasikan dengan pembelajaran keterampilan menyimak kritis ini, menggunakan aplikasi *Adobe Flash Pro CS5*. Media ini dibuat dengan tujuan agar jalannya proses pembelajaran menjadi lebih variatif, menarik, dan interaktif serta mengutamakan pemberian pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Agar media pembelajaran ini pas untuk digunakan untuk pembelajaran klasikal dalam kelas, maka ukuran yang dipilih adalah 800x600, disesuaikan dengan ukuran *LCD proyektor* pada umumnya yang dipakai di sekolah. Berikut ini adalah tampilan-tampilan menu dan penjelasan dari istilah-istilah yang paling sering dijumpai dalam lembar kerja *Adobe Flash Pro CS*.

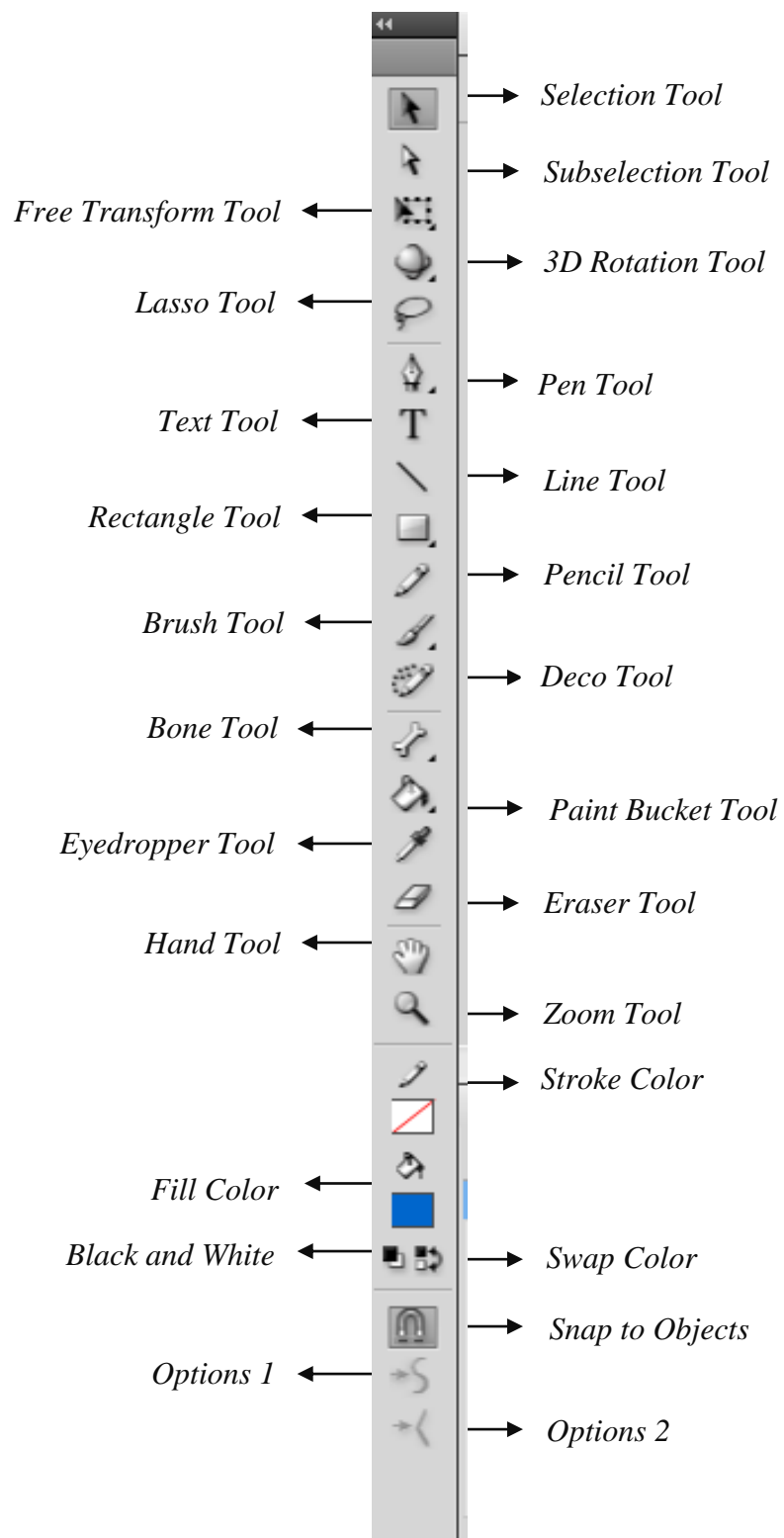


Gambar 1. Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash Pro CS5.

Keterangan gambar:

ISTILAH	KETERANGAN
<i>Stage</i>	Lembar kerja yang digunakan untuk menyusun objek atau gerakan animasi.
<i>Timeline</i>	Sebuah panel yang menampilkan <i>layer</i> dan <i>frame</i> .
<i>Layer</i>	Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada <i>layer</i> yang berbeda.
<i>Frame</i>	Bagian dari <i>layer</i> yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
<i>Keyframe</i>	Suatu tanda berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.
<i>Properties</i>	Sebuah panel yang menampilkan perintah dari suatu tombol yang dipilih.
<i>Tools/Toolbox</i>	Sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi.
<i>Actions Script</i>	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu <i>keyframe</i> atau objek sehingga <i>frame</i> atau objek tersebut akan menjadi interaktif.
<i>Movie Clip</i>	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
<i>Masking</i>	Perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu <i>layer</i> dan isi <i>layer</i> tersebut akan tampak saat animasi dijalankan.

Tabel 1. Istilah-Istilah dalam Adobe Flash Pro CS5 (Madcoms, 2012: 3).

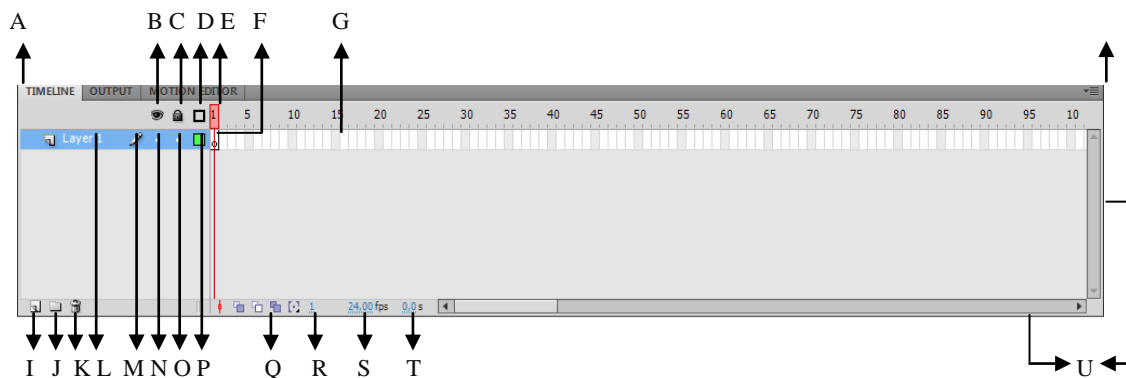


Gambar 2. Tampilan *Toolbox* dan nama-nama *Toolbox* dalam *Adobe Flash Pro CS5*.

Keterangan gambar:

NAMA TOMBOL	FUNGSI
<i>Selestion Tool</i>	Untuk menyeleksi objek.
<i>Subselection Tool</i>	Untuk menyeleksi bagian objek untuk proses editing.
<i>Free Transform Tool</i>	Untuk mengubah bentuk objek secara bebas.
<i>3D Rotation Tool</i>	Untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu x, y, dan z.
<i>Lasso Tool</i>	Untuk menyeleksi objek dengan pola seleksi bebas.
<i>Pen Tool</i>	Untuk menggambar objek.
<i>Text Tool</i>	Untuk mengetik teks dan paragraf.
<i>Line Tool</i>	Untuk menggambar objek garis lurus.
<i>Rectangle Tool</i>	Untuk menggambar objek kotak. Di dalamnya terdapat pilihan objek yang lain yaitu <i>Oval Tool</i> : untuk membuat lingkaran, <i>Rectangle Promotive Tool</i> : untuk menggambar objek kotak dengan sudut yang dapat dilengkungkan, <i>Oval Primitive Tool</i> : untuk menggambar objek lingkaran dengan berbagai variasi, <i>Polystar Tool</i> : untuk menggambar objek poligon dan bintang.
<i>Pencil Tool</i>	Untuk menggambar dengan bentuk goresan pensil.
<i>Brush Tool</i>	Untuk menggambar dengan bentuk polesan kuat.
<i>Deco Tool</i>	Untuk menggambar corak dekorasi dengan menggunakan simbol <i>graphic</i> .
<i>Bone Tool</i>	Untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek.
<i>Paint Bucket Tool</i>	Untuk memberi warna bidang objek.
<i>Eyedropper Tool</i>	Untuk mengambil sampel warna dari sebuah objek.
<i>Eraser Tool</i>	Untuk menghapus bidang objek.
<i>Hand Tool</i>	Untuk menggeser area lembar kerja atau <i>Stage</i> .
<i>Zoom Tool</i>	Untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja atau <i>stage</i> .
<i>Stroke Tool</i>	Untuk menentukan warna garis.
<i>Fill Color</i>	Untuk menentukan warna bidang objek.
<i>Black and White</i>	Untuk mengubah warna garis dan bidang menjadi hitam putih.
<i>Swap Color</i>	Untuk membalik warna antara warna garis dan warna bidang objek.
<i>Snap to Objects</i>	Untuk mengaktifkan atau mematikan fungsi <i>Snap to Objects</i> .
<i>Options 1 and 2</i>	<i>Option</i> pendukung dari tombol yang terpilih.

Tabel 2. Istilah-Istilah dalam *Toolbox Adobe Flash Pro CS5*  
(Madcoms, 2012: 6-9).



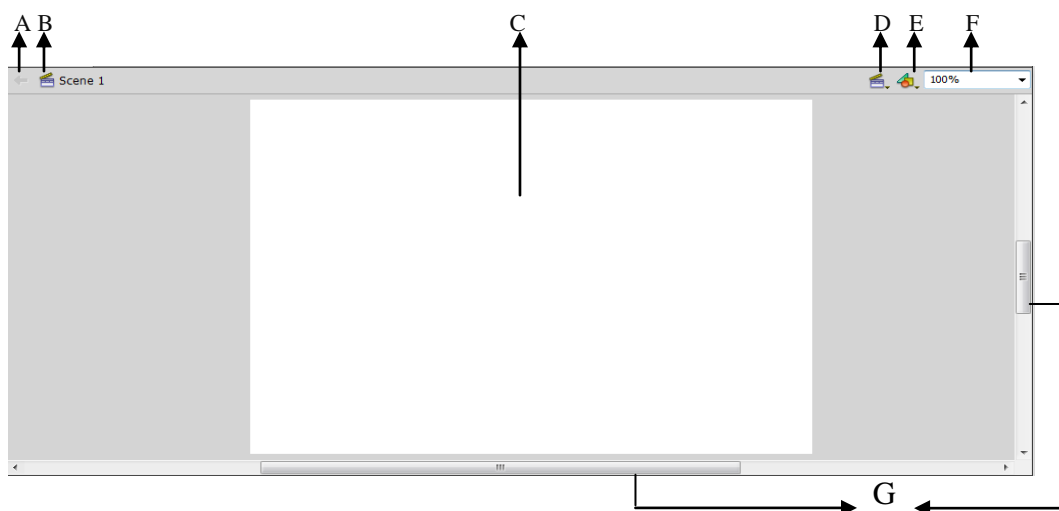
Gambar 3. Tampilan *Timeline* dan komponen dalam *Timeline*.

Keterangan gambar:

ABJAD	NAMA	KETERANGAN
A	<i>Timeline</i>	Tabulasi dari lembar kerja atau <i>stage</i> yang sedang dikerjakan.
B	<i>Show/Hide All Layers</i>	Untuk menyembunyikan atau menampilkan semua isi <i>layer</i> .
C	<i>Lock/Unlock All Layers</i>	Untuk mengunci atau melepas kunci objek dari semua <i>layer</i> .
D	<i>Show All Layers as Outlines</i>	Untuk menampilkan objek pada semua <i>layer</i> dalam bentuk <i>outline</i> .
E	<i>Playhead</i>	Jarum untuk membaca <i>frame</i> pada saat animasi dijalankan.
F	<i>Blank Keyframe</i>	Sebuah simbol lingkaran kosong yang menampung suatu objek.
G	<i>Frame</i>	Suatu bagian dari <i>layer</i> yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
H	<i>Menu</i>	Untuk mengatur tampilan <i>frame</i> .
I	<i>New Layer</i>	Untuk menambah <i>layer</i> baru.
J	<i>New Folder</i>	Untuk menambah <i>folder</i> baru.
K	<i>Delete</i>	Untuk menghapus <i>layer</i> .
L	<i>Layer</i>	Lembar kerja yang menampung objek yang akan dianimasikan di dalam <i>Timeline</i>
M	Simbol Pensil	Menunjukkan bahwa <i>layer</i> dalam kondisi terpilih atau aktif.
N	Titik <i>Show or Hide</i>	Klik untuk menampilkan atau menyembunyikan <i>layer</i> aktif.
O	Titik Kunci	Klik untuk mengunci atau melepas kunci <i>layer</i> yang aktif.
P	Kotak <i>Outline</i>	Klik untuk menampilkan objek dalam <i>layer</i> aktif menjadi bentuk <i>outline</i> .
Q	<i>Onion Skinning</i>	Untuk mengatur tampilan animasi di dalam <i>stage</i> .

	<i>Button</i>	
R	<i>Current Frame</i>	Menunjukkan posisi <i>frame</i> aktif.
S	<i>Frame Rate</i>	Untuk mengatur kecepatan gerak animasi dalam tiap detiknya.
T	<i>Elapsed Time</i>	Menunjukkan durasi atau lamanya animasi.
U	<i>Scrollbar</i>	Menggulung jendela <i>timeline</i> secara vertikal dan horizontal

Tabel 3. Istilah-Istilah dalam *Timeline* dan komponen dalam *Timeline* (Madcoms, 2012: 9-10).



Gambar 4. Tampilan *Stage* atau lembar kerja dalam *Adobe Flash Pro CS5*

Keterangan gambar:

ABJAD	NAMA	KETERANGAN
A	Panah	Digunakan untuk berpindah dari lembar kerja simbol ke lembar kerja utama.
B	<i>Scene</i>	Menunjukkan nama <i>scene</i> yang aktif.
C	<i>Stage</i>	Lembar kerja untuk menyusun objek yang akan dianimasikan.
D	<i>Edit Scene</i>	Untuk memilih nama <i>scene</i> yang akan diedit.
E	<i>Edit Symbol</i>	Untuk memilih nama simbol yang akan diedit.
F	<i>Zoom</i>	Untuk mengatur besarnya tampilan <i>stage</i> atau lembar kerja.
G	<i>Scrollbar</i>	Untuk menggulung lembar kerja secara vertikal dan horizontal.

Tabel 4. Istilah-Istilah dalam *Stage* dan komponen dalam *Stage* (Madcoms, 2012: 11-12).

#### **4. Pembelajaran Materi Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis dengan *Adobe Flash Pro CS5* untuk SMK Kelas X**

Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) 1. Berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia setara tingkat semenjana, dan Kompetensi Dasar (KD) 1.1. Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran terkait dengan materi lafal dan intonasi (tekanan, titinada, tempo, dan jeda) adalah materi pelajaran yang tidak hanya memerlukan penjelasan secara teoritis, akan tetapi juga ditekankan pada kegiatan praktik menyimak. Kegiatan praktik menyimak terkait materi lafal dan intonasi yang dipandang paling tepat adalah kegiatan menyimak kritis. Melalui kegiatan menyimak kritis, siswa dituntut untuk mencari ketepatan maupun ketidaktepatan penggunaan lafal dan intonasi terhadap bahan simakan. Agar dapat merealisasikan kegiatan praktik menyimak, maka dalam pembelajaran guru memerlukan sebuah media.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, biasanya guru menggunakan media berupa kaset rekaman berita atau dengan membacakan sebuah artikel di kelas untuk menjadi bahan praktik menyimak. Akan tetapi, hal tersebut kurang dapat menggugah motivasi dan minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media berupa multimedia pembelajaran terkait materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis dengan *Adobe Flash Pro CS5* yang akan dikemas dalam bentuk CD. Multimedia pembelajaran ini merupakan sebuah media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar teori lafal dan

intonasi yang baku dalam Bahasa Indonesia sekaligus disediakan evaluasi berupa kegiatan praktik menyimak kritis yang lebih menarik, efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa.

Pembelajaran materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis dengan *Adobe Flash Pro CS5* merupakan multimedia pembelajaran yang dapat digunakan dengan bantuan komputer. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan sebuah media pembelajaran dengan bantuan perangkat komputer disebut dengan istilah PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer).

PBK merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi; judul, tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Molenda, dan James D. Russel (1985) yang menyatakan bahwa “*computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programed into the system; this is refered to computer based instruction*”. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer (Rusman., dkk, 2012: 97).

Melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara tuntas (*mastery learning*), maka guru dapat melatih siswa secara terus-menerus sampai mencapai ketuntasan dalam belajar. Latihan yang diberikan guru dimaksudkan



untuk melatih keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan materi pelajaran dengan menggunakan komputer terutama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Dalam latihan, siswa dibiasakan untuk menggunakan komputer seoptimal mungkin dan membentuk kebiasaan yang dapat memperkuat daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang diterimanya. Hal ini dikarenakan dengan melalui pembelajaran berbasis komputer, siswa akan secara cepat dapat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan (Rusman, dkk, 2012: 97).

Perangkat lunak dalam pembelajaran berbasis komputer disamping bisa dimanfaatkan sebagai fungsi *computer assisted instruction (CAI)*, juga bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individu (*individual learning*). Karena dia berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak PBK atau CAI bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang memanfaatkannya (Rusman, dkk, 2012: 98).

Pengembangan perangkat lunak PBK harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, prinsip-prinsip perencanaan sistem pembelajaran, dan prinsip-prinsip pembelajaran individual. Pada PBK, siswa berinteraksi langsung dengan media interaktif berbasis komputer, sementara guru bertindak sebagai *desainer* dan *programmer* pembelajaran. Selain itu, siswa akan memperoleh pengetahuan yang siap pakai dan akan mampu menanamkan pada siswa kebiasaan-kebiasaan belajar secara rutin, disiplin, dan mandiri. Secara konsep PBK adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. PBK

merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai piranti sistem pembelajaran individual, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh guru. Kontrol pembelajaran dalam PBK ini sepenuhnya ada di tangan siswa, karena PBK menerapkan pola pembelajaran bermedia, yaitu secara utuh sejak awal hingga akhir menggunakan piranti sistem komputer yang dapat berupa CD interaktif (Rusman, dkk, 2012: 98).

Menurut Hannafin dan Peck (1998 via Uno .,dkk, 2011: 136-137) potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, antara lain.

- a. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran.
- b. Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
- c. Mampu menampilkan unsur *audio-visual* untuk meningkatkan minat belajar.
- d. Dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik dengan segera.
- e. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

## **B. Menyimak Kritis**

### **1. Pengertian Menyimak Kritis dan Tujuan Menyimak**

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa

lisan (Tarigan, 2008: 31). Menyimak secara kritis ialah ketika seorang penyimak memperlihatkan nilai-nilai kata emosional dalam suatu iklan advertasi yang disiarkan melalui radio (Tarigan, 2008: 34).

Menyimak kritis (*critical listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat. Pada umumnya menyimak kritis lebih cenderung meneliti letak kekurangan, kekeliruan, dan ketidaktelitian yang terdapat dalam ujaran atau pembicaraan seseorang. Memang suatu kekecualian bila seorang penyimak dapat menyimak secara objektif dan dapat menghargai suatu tuntutan yang melibatkan suatu emosi atau suatu disertai yang menuntun perasaan dan muncul dengan suatu kesimpulan aktual dan dapat dipertahankan. Anak-anak kita perlu belajar mendengarkan dan menyimak secara kritis atas segala ucapan atau informasi lisan untuk memperoleh kebenaran (Dawson via Tarigan, 2008: 46).

Anderson (via Tarigan, 2008: 46) menjelaskan secara agak terperinci kegiatan-kegiatan yang tercakup dalam menyimak kritis, yaitu:

- a. memperlihatkan kebiasaan-kebiasaan ujaran yang tepat, kata, pemakaian kata, dan unsur-unsur kalimatnya;
- b. menentukan alasan “mengapa”;
- c. memahami aneka makna petunjuk konteks;
- d. membedakan fakta dari fantasi, yang relevan dari yang tidak relevan;
- e. membuat keputusan-keputusan;
- f. menarik kesimpulan-kesimpulan;

- g. menemukan jawaban bagi masalah tertentu;
- h. menentukan informasi baru atau informasi tambahan bagi suatu topik;
- i. menafsirkan, menginterpretasikan ungkapan, idiom, dan bahasa yang belum umum atau belum lazim dipakai; dan
- j. bertindak objektif dan evaluatif untuk menentukan keaslian kebenaran, atau adanya prasangka atau kecerobohan, kekurangtelitian, serta kekeliruan.

Kegiatan menyimak memiliki beberapa tujuan, antara lain (1) menyimak untuk belajar, (2) menyimak untuk menikmati, (3) menyimak untuk mengevaluasi, (4) menyimak untuk mengapresiasi, (5) menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide, (6) menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, (7) menyimak untuk memecahkan masalah, dan (8) menyimak untuk meyakinkan (Tarigan, 2008: 62).

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Menyimak**

Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan menyimak menurut Tarigan (2008: 106-115).

### **a. Kondisi Fisik**

Kondisi fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas kearifannya dalam menyimak. Misalnya, ada orang yang sukar sekali mendengar, dalam keadaan yang serupa itu, dia mungkin saja terganggu serta dibingungkan oleh upaya yang dilakukannya untuk mendengar, atau dia mungkin kehilangan ide-ide pokok seluruhnya. Juga secara fisik, dia mungkin berada jauh di bawah ukuran gizi yang normal, sangat lelah, atau mengidap suatu penyakit fisik sehingga perhatiannya dangkal, sekilas saja,

serta tingkah polahnya tidak karuan. Kesehatan serta kesejahteraan fisik merupakan suatu modal penting yang turut menentukan bagi setiap penyimak.

#### **b. Faktor Psikologis**

Faktor-faktor psikologis dalam menyimak, antara lain sebagai berikut.

- 1) Prasangka dan kurangnya simpati terhadap pembicara dengan aneka sebab dan alasan;
  - 2) Keegosentrisan dan asyiknya terhadap minat pribadi serta masalah pribadi;
  - 3) Kepicikan yang menyebabkan pandangan yang kurang luas;
  - 4) Kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan;
- a) Faktor psikologis yang positif memberi pengaruh yang baik, dan
  - b) Faktor psikologis yang negatif memberi pengaruh yang buruk terhadap kegiatan menyimak.

#### **c. Faktor Pengalaman**

Latar belakang pengalaman merupakan suatu faktor penting dalam kegiatan menyimak. Kosakata simak juga turut mempengaruhi kualitas menyimak.

#### **d. Faktor Sikap**

Setiap orang akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang dapat dia setuju daripada pada pokok-pokok pembicaraan yang kurang atau tidak disetujuinya. Sikap ini adalah wajar dalam kehidupan. Orang-orang pada umumnya memang cenderung menyingkirkan atau menghilangkan hal-hal yang dapat membuatnya goyang, membuatnya tidak seimbang, atau yang justru membuatnya mempertanyakan posisinya sendiri pada

suatu pokok bahasan tertentu.

Mengetahui masalah di atas, maka hal yang harus diperhatikan ialah cara memilih topik pembicaraan yang disenangi oleh para penyimak, misalnya masalah yang sedang hangat diperbincangkan dalam media massa atau dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya manusia hidup mempunyai dua sikap utama mengenai segala hal, yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap menolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya. Hal ini memberi dampak pada penyimak, masing-masing dampak positif dan dampak negatif.

#### **e. Faktor Motivasi**

Motivasi ini erat juga berkaitan dengan pribadi atau personalitas seseorang. Kesadaran akan jati diri juga turut mempengaruhi perilaku menyimak. Kalau seorang penyimak yakin dan percaya bahwa ia memiliki pribadi yang kooperatif, tenggang hati, dan analitis, mungkin seorang penyimak akan menjadi penyimak yang lebih baik dan unggul daripada kalau seorang penyimak berpikir bahwa dirinya malas, bersifat argumentatif, dan egosentris.

### **C. Kebakuan Lafal dan Intonasi dalam Bahasa Indonesia**

#### **1. Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia**

Bahasa termanifestasi dalam bentuk kalimat-kalimat. Kalimat terdiri atas unsur segmental dan suprasegmental. Dalam pembelajaran kali ini, akan membahas mengenai unsur suprasegmental dari bahasa. Pembelajaran kali ini

mengarahkan siswa agar dapat menggunakan lafal dan intonasi yang sesuai dengan kaidah kebakuan Bahasa Indonesia.

Lafal adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa. Unsur suprasegmental atau sering disebut unsur prosodi merupakan unsur kalimat yang berupa intonasi yang terdiri atas tekanan, titinada, tempo dan jeda (Tim LP2IP, 2009., Suhardi, 2008: 37).

Tekanan merupakan unsur prosodi yang menyertai ujaran yang dapat diukur dengan keras lemahnya bagian-bagian arus ujaran tertentu. Dalam bahasa Indonesia tekanan tidak bersifat fonemis, artinya tidak berfungsi sebagai pembeda makna kata (tidak bersifat distingtif). Meskipun demikian, tidak berarti bahwa tekanan itu tidak penting. Pemberian tekanan harus mengikuti pola-pola yang lazim (Tim LP2IP, 2009., Suhardi, 2008: 39). Perhatikan contoh berikut:

- a. Kami **bangsa Indonesia** dengan **ini** menyatakan **kemerdekaan Indonesia**.
- b. Bahwa **sesungguhnya** kemerdekaan ialah **hak** segala bangsa.

Fungsi dari tekanan ialah untuk menandai bagian-bagian yang penting dan ingin ditonjolkan. Dalam bahasa tulis tekanan biasanya ditandai dengan huruf bergaris bawah, huruf miring, atau huruf bercetak tebal.

Tempo merupakan salah satu unsur prosodi yang ditandai oleh panjang-pendeknya waktu yang diperlukan untuk mengucapkan sebuah segmen atau bagian dari kalimat. Tempo dalam bahasa Indonesia tidak membedakan makna (tidak bersifat distingtif). Tempo dapat digunakan untuk menegaskan suatu hal

jika digunakan bersama-sama dengan penggunaan tekanan (Tim LP2IP, 2009., Suhardi, 2008: 40-41). Perhatikan contoh berikut!

- a. Cantik .... sekali.
- b. Can ... tik sekali.
- c. Cantik sekali.

Nada (titinada) ialah naik turun atau tinggi rendahnya suara dalam pelafalan kalimat. Titinada merupakan unsur prosodi yang dapat diukur atas dasar kenyaringan arus ujaran. Titinada berfungsi membedakan makna jika hal tersebut terdapat dalam kalimat (bersifat distingtif). Titinada memiliki peranan penting dalam bentukan jenis/isi kalimat. Kalimat berita menggunakan nada akhir menurun, yang dalam bahasa tulis dilambangkan dengan tanda titik (.); kalimat perintah pada umumnya menggunakan nada mendatar, yang dalam bahasa tulis dilambangkan dengan tanda seru (!); dan kalimat tanya pada umumnya menggunakan nada akhir naik, yang dalam bahasa tulis dilambangkan dengan tanda tanya (?). Selain itu, titinada dapat menggambarkan perasaan pembicara, apakah sedang bersedih atau sedang marah, atau senang. Biasanya ungkapan sedih menggunakan nada rendah, ungkapan marah menggunakan nada yang tinggi, sedangkan ungkapan gembira dengan nada sedang atau tinggi (Tim LP2IP, 2009., Suhardi, 2008: 38).

Dalam ilmu bahasa, biasanya titinada dilambangkan dengan angka, yakni titinada rendah dilambangkan dengan angka 1, titinada sedang dilambangkan dengan angka 2, titinada tinggi dilambangkan dengan angka 3, dan titinada sangat



tinggi dilambangkan dengan angka 4 (Tim LP2IP, 2009., Suhardi, 2008: 38).

Perhatikan contoh berikut!

- a. Apa kamu bilang? (nada marah)  
#2 3 2 3 3 4# t (tinggi)
- b. Aku sangat menyesal. (nada sedih)  
#2 3 2 2 1# r (rendah)
- c. Pagi ini sepi sekali (kalimat berita)  
#2 3 2 2 1# tn (turun)
- d. Belajarlah anak-anak! (kalimat perintah)  
#2 3 2 1# d (datar)
- e. Apakah Ani akan pergi? (kalimat tanya)  
#2 3 3 3 4# n (naik)

Jeda merupakan kesenyapan-kesenyapan antarbagian ujaran yang mengisyaratkan batas-batas satuan ujaran. Kesenyapan-kesenyapan itu dapat membatasi kata, frasa, klausa, atau kalimat. Dalam bahasa tulis kesenyapan dilambangkan dengan spasi yang kadang-kadang diperjelas dengan garis miring (/), dan dengan tanda koma (,). Jeda bersifat distingtif (Tim LP2IP, 2009., Suhardi, 2008: 42-43). Perhatikan contoh berikut!

- a. Ibu // Rio pergi ke sekolah
- b. Ibu Rio// pergi ke sekolah

Secara fungsional unsur-unsur segmental kalimat mengemban suatu fungsi, apakah sebagai subjek (S), predikat (P), objek (O), ataupun keterangan (K). Sebuah kalimat lengkap minimal harus ada S dan P, dan intonasinya menunjukkan adanya intonasi selesai. Kalimat yang secara segmental tidak lengkap, secara suprasegmental terasa juga ketidaklengkapan itu. Kalimat yang lengkap

intonasinya terasa selesai, sedangkan kalimat yang tidak lengkap terasa tidak selesai. Perhatikan contoh berikut!

- a. Saya sedang libur
- b. Saya sedang libur.

## **2. Bahasa Indonesia Baku**

Bahasa baku merupakan salah satu variasi bahasa yang biasanya digunakan dalam situasi formal baik lisan maupun tulis. Bahasa Indonesia baku ragam lisan menggunakan lafal dan intonasi yang sesuai dengan sistem bunyi bahasa Indonesia dengan tidak menampakkan sifat atau unsur asing maupun kedaerahan. Jika lafal atau intonasinya menampakkan ciri atau unsur asing atau kedaerahan, maka bahasa tersebut dikatakan bahasa lisan yang tidak baku (Tim LP2IP, 2009: 8).

## **3. Materi Tambahan; Kata Baku Bahasa Indonesia Ragam Lisan dan Tulis**

Ragam bahasa diturut dari sarananya dibagi atas ragam lisan dan ragam tulis (Muslich, 2010: 3). Dalam pembelajaran kaidah kebakuan bahasa ragam lisan dan tulis ini, kriteria yang digunakan untuk melihat penggunaan bahasa yang benar adalah kaidah bahasa. Kaidah itu meliputi aspek (1) tatabunyi (fonologi), (2) tatabahasa, (3) kosakata (termasuk istilah), (4) ejaan, dan (5) makna (Sugono, 2009: 22). Kaidah bahasa yang akan dibahas dalam pembelajaran ini terbatas pada dua aspek saja meliputi:

- a. aspek tatabunyi (fonologi) ; pelafalan, dan
- b. aspek tatabahasa (kata) ; penulisan.

Ragam bahasa diturut dari sarananya dibagi atas ragam lisan dan ragam tulis. Ada bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap tetapi sebelumnya telah dituliskan, seperti teks pidato yang dibacakan, atau siaran radio atau televisi. Sebaliknya, ada bahasa lisan yang dituliskan, seperti transkripsi cerita rakyat, atau pidato yang ditranskripsikan. Ragam bahasa tulis, unsur dasarnya adalah huruf yang melambangkan ragam bahasa lisan yang terwakili oleh unsur bunyi. Ragam tulis berkaitan dengan kaidah penulisan. Ragam lisan berkaitan dengan kaidah pelafalan bunyi (Sugono, 2009: 16).

Ketidakbakuan bahasa dalam ragam lisan, biasanya dipengaruhi unsur kedaerahan atau biasa disebut dengan logat daerah, dapat juga dipengaruhi oleh unsur bahasa asing. Sedangkan ketidakbakuan bahasa dalam ragam tulis, biasanya dipengaruhi oleh kesalahan persepsi dalam menuliskan lambang bunyi menjadi lambang tulis/huruf. Hal tersebut disebabkan oleh ketidaktahuan atau karena adanya fonem-fonem tertentu yang memiliki bunyi yang mirip atau sama bunyinya ketika dirangkai dengan fonem lain dalam suatu kata. Seperti pada contoh di bawah ini.

- a. Bunyi /v/ dan /f/ pada kata: Efektivitas (Baku)  
Efektifitas (Tidak Baku)
- b. Bunyi /u/ dan /w/ pada kata: Kualitas (Baku)  
Kwalitas (Tidak Baku)

Berikut ini adalah contoh-contoh kata baku dan tidak baku dalam bahasa Indonesia.

Kata Baku	Kata Tidak Baku
Atlet	Atlit
Apotek	Apotik

Asasi	Azasi
Analisis	Analisa
Aktivitas	Aktifitas
Aktif	Aktip
Abjad	Abjat

Sehubungan dengan pemakaian bahasa Indonesia, ada dua hal pokok yang harus diperhatikan, yaitu masalah penggunaan bahasa baku dan tidak baku. Pemakaian bahasa baku dan tidak baku berkaitan dengan situasi resmi dan tidak resmi. Dalam situasi resmi, seperti di sekolah, di kantor, atau di dalam pertemuan-pertemuan resmi digunakan bahasa baku. Sebaliknya, dalam situasi tidak resmi, seperti di rumah, di taman, di pasar, tidak dituntut menggunakan bahasa baku.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer telah cukup banyak dilakukan oleh mahasiswa tingkat S1. Penelitian dan pengembangan tersebut di antaranya pernah dilakukan oleh Wildan dengan judul skripsi “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *RPG Maker XP* untuk Pembelajaran Membaca Intensif Berdasarkan Pendekatan Proses untuk Siswa SMP Kelas VII”. Hasil penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil validasi dan ujicoba produk, produk media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan, baik dari aspek pemograman, aspek tampilan, aspek materi, dan aspek pembelajaran.

2. Hasil validasi dan ujicoba terhadap aspek pemograman memperoleh hasil nilai rata-rata 4,13 dan tingkat kelayakan 82,60% dengan kategori “baik”. Aspek tampilan memperoleh rata-rata nilai 4,09% dan tingkat kelayakan 81,90% dengan kategori “baik”. Pada aspek materi memperoleh rata-rata nilai 4,11 dan tingkat kelayakan 82,25% dengan kategori “baik”. Aspek pembelajaran memperoleh rata-rata nilai 4,26 dan tingkat kelayakan 85,30% dengan kategori “sangat layak”.

Penelitian dan pengembangan juga pernah dilakukan oleh Ika dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan dengan *Macromedia Flash 8* untuk SMP”. Hasil penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil validasi dan ujicoba produk, produk media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan, baik dari aspek tampilan, aspek pemograman, aspek pembelajaran, dan aspek isi.
2. Hasil validasi produk kepada ahli materi terhadap aspek pembelajaran memperoleh rerata persentase 87,50% dengan kategori “sangat layak”, pada aspek isi memperoleh rerata persentase 91,67% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi produk kepada ahli media terhadap aspek tampilan memperoleh rerata persentase 87,50% dengan kategori “sangat layak”, pada aspek pemograman memperoleh rerata persentase 83,33% dengan kategori “sangat layak”, dan aspek pembelajaran memperoleh rerata persentase 90,00% dengan kategori “sangat layak”.

3. Hasil ujicoba produk dalam kelompok terbatas pada aspek pembelajaran memperoleh rerata persentase 76,92% dengan kategori “sangat layak”, pada aspek materi memperoleh rerata persentase 81,06% dengan kategori “sangat layak”, dan aspek tampilan memperoleh rerata persentase 79,76% dengan kategori “sangat layak”. Hasil ujicoba produk dalam kelompok kecil pada aspek pembelajaran memperoleh rerata persentase 75,57% dengan kategori “sangat layak”, pada aspek materi memperoleh rerata persentase 74,09% dengan kategori “layak”, dan aspek tampilan memperoleh rerata persentase 82,14% dengan kategori “sangat layak”. Hasil ujicoba produk dalam ujicoba lapangan pada aspek pembelajaran memperoleh rerata persentase 70,12% dengan kategori “layak”, pada aspek materi memperoleh rerata persentase 74,09% dengan kategori “layak”, dan aspek tampilan memperoleh rerata persentase 71,55% dengan kategori “layak”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya dapat diambil sebuah kesimpulan, bahwa media pembelajaran berbantuan komputer telah dinyatakan layak untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia untuk keterampilan berbahasa yang bermacam-macam. Media pembelajaran yang dikembangkan bermanfaat untuk membantu siswa dalam melakukan kegiatan belajar dan memudahkan guru dalam proses mengajar. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran terkait materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia yang akan diintegrasikan dengan pembelajaran keterampilan menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X. Media tersebut akan dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi

*Adobe Flash Pro CS5*, sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **E. Kerangka Pikir**

Hadirnya media pembelajaran dalam jalannya proses belajar-mengajar dapat mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini, semakin banyak pilihan yang ditawarkan untuk membuat atau menghadirkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik pada proses pembelajaran di kelas. Salah satunya ialah program komputer berupa aplikasi *software* yang dikenal dengan *Adobe Flash Pro CS5* yang memungkinkan untuk membuat sebuah multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika pelaksanaan PPL pada tahun 2013 di SMK Muhammadiyah Wonosari dan wawancara di SMK 1 Saptosari, ditemukan beberapa permasalahan yang ada pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah antara lain (1) metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran, (2) secara umum guru masih menggunakan media yang telah tersedia yaitu *textbook*, (3) jalannya pembelajaran masih kurang dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan jalannya pembelajaran belum disertai dengan kegiatan praktik menyimak yang sesuai dan kurang dapat memberikan kesan belajar atau pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Ketiga permasalahan tersebut akan memiliki dampak yang signifikan bagi keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran jika pembelajaran tersebut

tidak memberikan pengalaman praktik menyimak yang bermakna bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan, keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar bagi siswa yang akan belajar bahasa Indonesia. Jika siswa tidak dapat menguasai keterampilan menyimak dengan baik, maka akan berdampak pada kemampuan siswa dalam mempelajari keterampilan berbahasa yang lain. Terutama pada pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia. Jika siswa tidak menguasai keterampilan menyimak untuk materi pelajaran tersebut, maka akan berdampak kurang baik pada penguasaan siswa untuk keterampilan berbahasa yang lain, terutama keterampilan berbicara. Seperti yang dikatakan oleh Rivers, 1987 (via Ghazali, 2013: 168-169) berikut ini:

“Menyimak adalah sebuah sarana untuk memulai produksi bahasa lisan (berbicara), dimana yang dimaksud dengan berbicara di sini adalah meniru teks-teks yang diajarkan secara lisan”

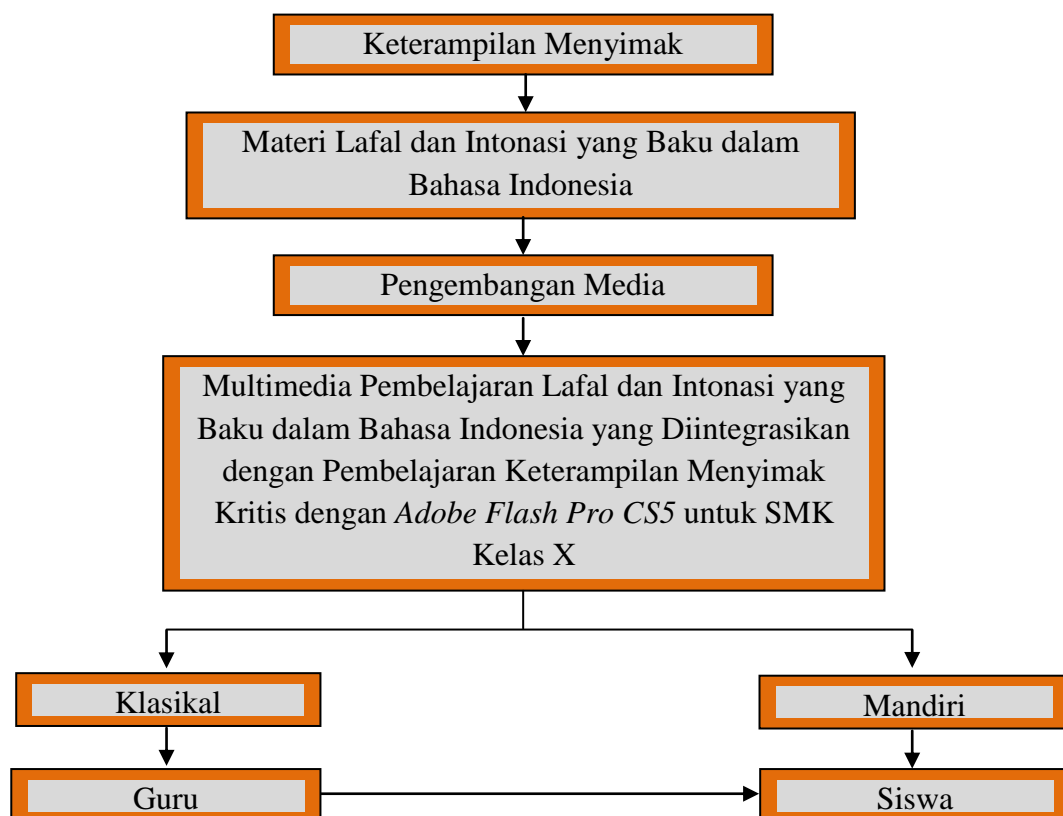
Hal serupa juga diungkapkan oleh Ghazali (2013: 169) yaitu “bahwa menyimak sebagai sumber utama dari input linguistik yang mengaktifkan atau memicu terjadinya proses pembelajaran bahasa. Siswa pertama-tama harus mengembangkan kemampuan untuk memahami dan mengolah bahasa lisan sebelum diminta untuk berbicara”.

Media yang dikembangkan oleh peneliti, dibuat berdasarkan teori sesuai SKKD dan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan di atas, sehingga isi dari media yang dikembangkan tersebut memuat materi dan contoh-contoh penggunaan lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia yang dapat disimak siswa secara langsung. Materi tersebut berhubungan langsung dengan pembelajaran keterampilan berbicara yang ada pada pembelajaran semester berikutnya sehingga, pada waktunya siswa belajar keterampilan berbicara tersebut, siswa sebelumnya sudah memiliki pengalaman yang baik tentang



tatacara penggunaan lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia melalui pembelajaran menyimak. Diharapkan pada keterampilan berbicara, siswa sudah pandai dalam menggunakan lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini bersifat dinamis, yaitu dapat digunakan secara klasikal dengan hadirnya guru sebagai fasilitator, sehingga guru lebih dimudahkan dalam menjalankan tugasnya. Selain itu, media ini juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di dalam maupun di luar kelas.



Gambar 5. Bagan Kerangka Pikir.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian dan Prosedur Pengembangan**

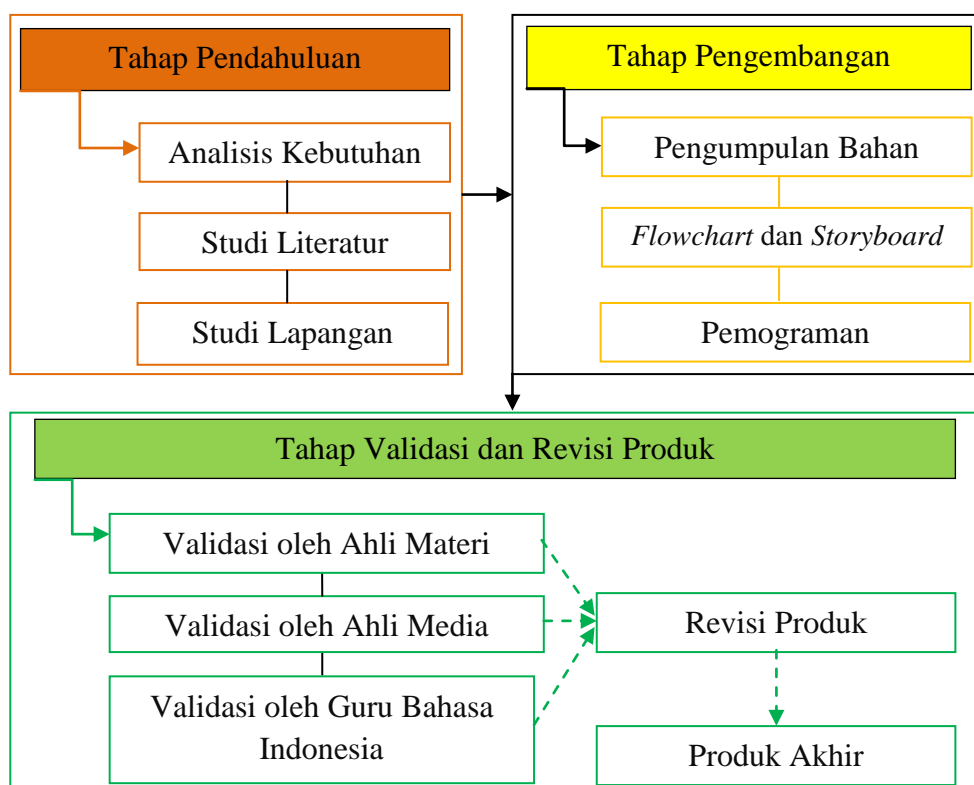
Penelitian yang dilaksanakan adalah model penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2009: 297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan utama dari model penelitian dan pengembangan (R & D) adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi mengembangkan hasil-hasil yang efektif untuk dimanfaatkan di sekolah-sekolah atau lembaga-lembaga lainnya (Darmadi, 2011: 6).

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti mengikuti 10 langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall (Sukmadinata, 2006: 169-182) yaitu.

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*planning*). Menyusun perencanaan penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan penguji dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket.

5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba.
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*).
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). Uji coba dilakukan pada skala subjek yang lebih besar.
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. Diseminasi dan implementasi serta institusionalisasi (*dissemination and implementation*).

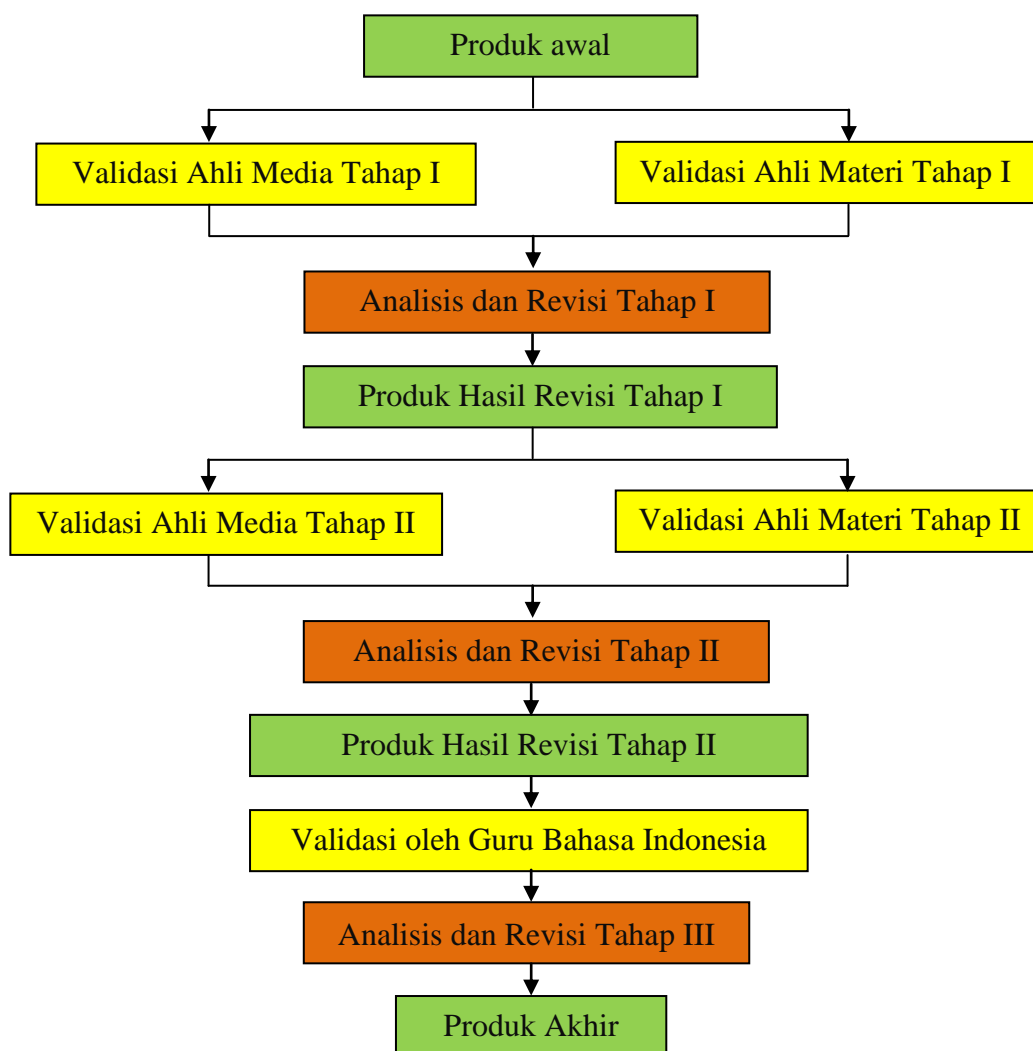
Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall yang telah dijelaskan di atas. Kesepuluh langkah tersebut kemudian dimodifikasi oleh peneliti, seperti yang tertera pada bagan di bawah ini.



Gambar 6. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran.

### A. Uji Kelayakan Produk

Ujicoba produk dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akan digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan produk yang dikembangkan, yang kemudian menjadi dasar untuk dilakukannya revisi/penyempurnaan produk. Desain uji kelayakan produk dapat dilihat dari bagan di bawah ini.



Gambar 7. Desain Uji Kelayakan Produk

Keterangan:

- a. Produk awal : merupakan produk yang telah dikembangkan akan tetapi belum dikonsultasikan.
- b. Validasi ahli media tahap I: produk media pembelajaran dikonsultasikan kepada ahli media untuk menguji kelayakan media. Validasi ini dilakukan sebagai upaya untuk mengevaluasi produk awal yang dikembangkan dari aspek tampilan dan aspek pemograman.
- c. Validasi ahli materi tahap I: produk media pembelajaran dikonsultasikan kepada ahli materi untuk mengetahui kesesuaiannya dengan SKKD, tujuan pembelajaran, dan kebenaran materi yang disampaikan. Validasi ini dilakukan sebagai upaya untuk mengevaluasi produk awal yang dikembangkan dari aspek isi dan aspek pembelajaran.
- d. Analisis dan revisi tahap I: dilakukan analisis data hasil uji ahli media dan ahli materi, kemudian dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.
- e. Produk hasil revisi tahap I: merupakan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi dan ahli media tahap I.
- f. Validasi ahli media tahap II: produk hasil revisi tahap I dikonsultasikan kepada ahli media untuk menguji kelayakan media.
- g. Validasi ahli materi tahap II: produk hasil revisi tahap I dikonsultasikan kepada ahli materi untuk menguji kelayakan media.

- h. Analisis dan revisi tahap II: dilakukan analisis data hasil uji ahli media dan ahli materi, kemudian dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.
- i. Produk hasil revisi tahap II: merupakan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi dan ahli media tahap II.
- j. Validasi oleh guru bahasa Indonesia: produk hasil revisi tahap II dikonsultasikan kepada guru bahasa Indonesia sebagai validator sekaligus diasumsikan sebagai pengguna media pembelajaran, sehingga guru diminta untuk mengevaluasi media pembelajaran dari aspek materi (terkait aspek isi dan aspek pembelajaran) dan dari aspek media (terkait aspek tampilan dan aspek pemrograman).
- k. Analisis dan revisi tahap III: dilakukan analisis data hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia, kemudian dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan yang diberikan.
- l. Produk akhir: merupakan produk yang telah dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli materi dan ahli media.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia tingkat SMK. Ahli materi dan ahli media merupakan validator ahli, sedangkan guru bahasa Indonesia merupakan validator ahli dan sekaligus diasumsikan sebagai pengguna media pembelajaran tersebut. Ahli materi menilai media pembelajaran dari aspek materi meliputi aspek pembelajaran dan aspek isi. Ahli media menilai media pembelajaran dari aspek media meliputi aspek tampilan

dan aspek pemograman. Guru bahasa Indonesia menilai media pembelajaran dari dua aspek sekaligus yaitu aspek materi (meliputi aspek pembelajaran dan aspek isi) dan aspek media (meliputi aspek tampilan dan aspek pemograman).

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Nurhidayah, S.Pd., yang merupakan dosen dari Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY yang ahli dalam bidang pengajaran keterampilan menyimak. Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Ariyawan Agung Nugroho, S.T., yang merupakan dosen dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY. Guru bahasa Indonesia yang menjadi validator ahli dan sekaligus diasumsikan sebagai pengguna media pembelajaran adalah Bapak Suryana, S.Pd., yang merupakan guru bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Saptosari, Gunungkidul.

### **C. Jenis Data**

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara sebagai dasar untuk melakukan analisis kebutuhan dan data kuantitatif terhadap kualitas multimedia pembelajaran diperoleh dari angket uji kelayakan yang ditujukan pada ahli media pembelajaran, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia tingkat SMK. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas logis. Instrumen berupa angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Keseluruhan data kuantitatif yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan tingkat kualitas media yang dikembangkan.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar wawancara yang ditujukan untuk guru bahasa Indonesia dan angket. Angket yang disusun meliputi tiga jenis, yaitu angket untuk mengukur tingkat kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia.

Pada instrumen penelitian ini, penilaian masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak. Kemudian keempat skala tersebut dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4.

#### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia dicari rata-rata empirisnya dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor Rata-rata

$\sum X$  = Jumlah Skor

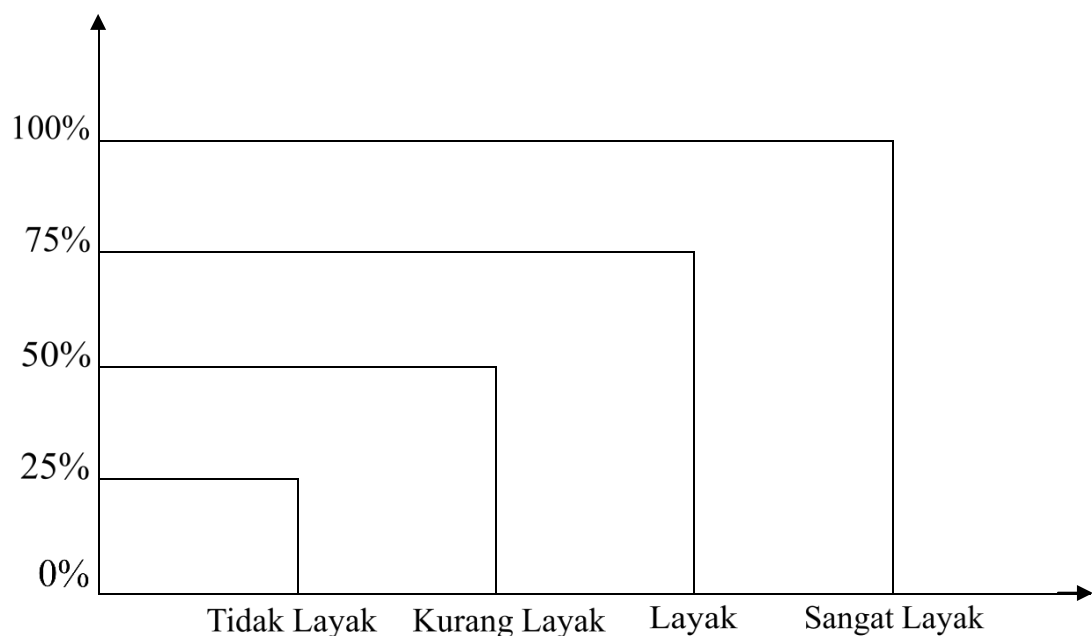
$n$  = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$



2. Untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase mengadopsi cara Sukardi (2005); dan Sudaryono, dkk (2013) sebagai berikut.



Gambar 8. Grafik Skala Likert.

Keterangan:

- |           |   |      |   |              |
|-----------|---|------|---|--------------|
| Angka 0%  | - | 25%  | = | Tidak Layak  |
| Angka 26% | - | 50%  | = | Kurang Layak |
| Angka 51% | - | 75%  | = | Layak        |
| Angka 76% | - | 100% | = | Sangat Layak |

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Data Analisis Kebutuhan**

Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan sebelum melakukan pengembangan produk. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran apa yang membutuhkan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X. Data diambil dari hasil studi pustaka dan studi lapangan. Data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan melalui studi literatur memperoleh kesimpulan bahwa materi lafal dan intonasi yang baku dalam Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang perlu mendapatkan prioritas pengembangan. Setelah peneliti membaca Standar Isi Bahasa Indonesia untuk SMK kelas X serta indikator keberhasilan dan tujuan pembelajarannya, peneliti memutuskan untuk menyusun materi di atas yang dianggap perlu untuk dibuatkan sebuah media pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada alasan bahwa materi lafal dan intonasi yang baku dalam Bahasa Indonesia, selain membutuhkan uraian materi, juga diperlukan adanya contoh-contoh konkret yang disajikan untuk memperjelas konsep materi. Siswa tidak hanya mendengar teori berdasarkan penjelasan yang diberikan guru, tetapi juga dapat menyimak contoh-contoh penggunaan lafal dan intonasi yang baku secara langsung, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melihat

kebermanfaatan media pembelajaran bagi jalannya pembelajaran materi tersebut, maka peneliti menganggap penting untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan materi tersebut menggunakan *Adobe Flash Pro CS5* yang memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

2. Studi lapangan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara di SMK Muhammadiyah Wonosari dan di SMK Negeri 1 Saptosari Gunungkidul. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait dengan jalannya pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk materi lafal dan intonasi yang terintegrasi pada keterampilan menyimak, dapat disimpulkan bahwa jalannya pembelajaran masih kurang efektif. Pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan contoh-contoh yang disampaikan masih kurang memadai. Kegiatan praktik menyimak di kelas juga kurang dapat menarik antusiasme siswa karena masih menggunakan cara lama yaitu dengan membacakan artikel di kelas dan terkadang menggunakan kaset rekaman untuk kegiatan praktik menyimak siswa. Peneliti menarik sebuah kesimpulan bahwa mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran ialah materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia yang akan diintegrasikan dengan pembelajaran keterampilan menyimak kritis. Agar siswa mendapatkan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna, maka peneliti lebih menekankan agar siswa mendapatkan pengalaman praktik belajar yang nyata, melalui contoh-contoh dan evaluasi yang ditekankan pada kegiatan menyimak. Media pembelajaran yang dikembangkan juga memiliki

kelebihan lain karena dapat digunakan secara fleksibel untuk keterampilan berbahasa yang lain yaitu keterampilan berbicara yang akan dipelajari selanjutnya.

## **A. Deskripsi Desain Pembelajaran**

### **1. Menetapkan Materi Pelajaran yang Dikembangkan**

Materi pokok yang dikembangkan yaitu materi “lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi dengan pembelajaran keterampilan menyimak kritis”. Materi tersebut merupakan materi yang penting untuk dibuatkan sebuah media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna melalui kegiatan praktik belajarnya, dengan begitu siswa dapat dengan baik memahami konsep materi.

### **2. Rumusan Materi Pelajaran**

Silabus digunakan sebagai pedoman dalam merumuskan proses pembelajaran dan pengembangan produk media pembelajaran. Standar kompetensi (SK) yang diambil adalah SK 1. Berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia setara Tingkat Semenjana. Kompetensi dasar (KD) yang diambil yaitu KD 1.1. Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.

Indikator pembelajaran materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Reaksi kinetik (menunjukkan sikap memperhatikan) terhadap lafal, tekanan, intonasi dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.

- b. Komentar atau ungkapan lisan terhadap lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.

## **B. Perencanaan Pengembangan Produk**

Pada tahap perencanaan pengembangan produk, peneliti melakukan langkah-langkah, antara lain: menetapkan SK, KD, materi pembelajaran, dan menentukan bentuk evaluasi.

Langkah pertama pada perencanaan pengembangan produk media pembelajaran adalah menetapkan standar kompetensi. Berdasarkan hasil studi pustaka dan studi lapangan, ditetapkan materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran keterampilan menyimak kritis sebagai materi yang dikembangkan dengan standar kompetensi “Berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia setara Tingkat Semenjana”. Selanjutnya, standar kompetensi dijabarkan dalam kompetensi dasar.

Rumusan kompetensi dasar sebagai penjabaran standar kompetensi yang diambil adalah “Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak”. Selanjutnya, kompetensi dasar tersebut dijabarkan lagi menjadi beberapa indikator pembelajaran sebagai tolok ukur pencapaian kompetensi.

Setelah itu, peneliti mengumpulkan teori-teori lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia dan teori menyimak kritis sebagai materi utama. Peneliti menilik kembali materi pelajaran lain yang sekiranya dapat mendukung dan masih terkait dengan materi utama, yaitu kata baku ragam lisan dan ragam tulis. Materi tersebut kemudian dijadikan sebagai materi tambahan. Kemudian kedua materi

yang telah ditentukan tersebut disajikan dalam media yang dikembangkan. Setelah materi ditetapkan, peneliti kemudian menentukan dan menyusun bentuk evaluasi. Bentuk evaluasi yang dibuat oleh peneliti adalah evaluasi berupa tes objektif untuk evaluasi materi utama dan berupa bentuk permainan untuk evaluasi materi tambahan.

### C. Pengembangan Produk

Tahap ketiga dalam proses pengembangan ini adalah pengembangan produk multimedia pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia yang diintegrasikan pada pembelajaran menyimak kritis. Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah-langkah, antara lain: membuat *storyboard*, *flowchart*, pengumpulan bahan-bahan, membuat desain, dan kemudian memproduksi. *Storyboard* memuat gagasan peneliti tentang materi yang akan disajikan. *Storyboard* secara lengkap terlampir pada lampiran 2.

Setelah *storyboard* disusun, peneliti membuat diagram alur pengembangan dalam bentuk *flowchart*. *Flowchart* berisi diagram yang dapat memberikan gambaran alur dari satu *screen* ke *screen* yang lain, dapat dilihat pada lampiran ke 3. Selanjutnya peneliti mengumpulkan bahan untuk pembuatan produk, seperti materi, animasi, audio, dan gambar. Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan sumber-sumber dari buku, internet, dan aplikasi-aplikasi dalam komputer.

Langkah selanjutnya ialah mendesain produk media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menentukan desain produk dan mulai membuat produk berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya sebagai patokan. Setelah produk media pembelajaran selesai dibuat, maka langkah

selanjutnya ialah melakukan validasi produk dan kemudian melakukan revisi untuk bagian-bagian yang perlu diperbaiki.

#### **D. Validasi, Analisis, dan Revisi Produk**

Validasi produk dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dari produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi. Validasi produk meliputi dua tahap yaitu validasi ahli media, dan validasi ahli materi. Berikut penjelasannya.

##### **1. Validasi Ahli Materi**

Evaluasi materi dilakukan oleh Ibu Nurhidayah, S.Pd. yang merupakan dosen bahasa Indonesia yang ahli dalam keterampilan menyimak. Validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan adalah untuk menggali masukan dan saran secara tertulis. Tahap ini dilaksanakan dengan menyerahkan produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk dievaluasi disertai dengan instrumen penilaian dari aspek pembelajaran dan aspek isi. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui aspek kebenaran dan kelayakan dari sisi materi. Validasi dari ahli materi tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelemahan produk yang dikembangkan dilihat dari aspek pembelajaran dan aspek isi, sebagai dasar untuk melakukan revisi agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan layak. Hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II dari aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5.  
Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi.	4	4
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.	4	4
3.	Kejelasan petunjuk belajar.	3	4
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.	3	4
5.	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.	4	4
6.	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.	4	4
7.	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.	4	4
8.	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.	4	4
9.	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.	4	4
10.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	4	4
<b>Rata-rata Nilai</b>		3,80	4,00
<b>Rerata Persentase</b>		95%	100%
<b>Kategori</b>		Sangat Layak	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi tahap I terhadap aspek pembelajaran menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak”. Akan tetapi, kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak digunakan dengan revisi”, maka peneliti melakukan revisi produk dan melakukan validasi tahap II. Hasil validasi ahli materi tahap II terhadap aspek pembelajaran mengalami peningkatan untuk nilai rata-rata sebesar 0,20 dan untuk rerata persentase mengalami peningkatan sebesar 5%. Hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II dari aspek isi dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.



Tabel 6  
Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Aspek Isi

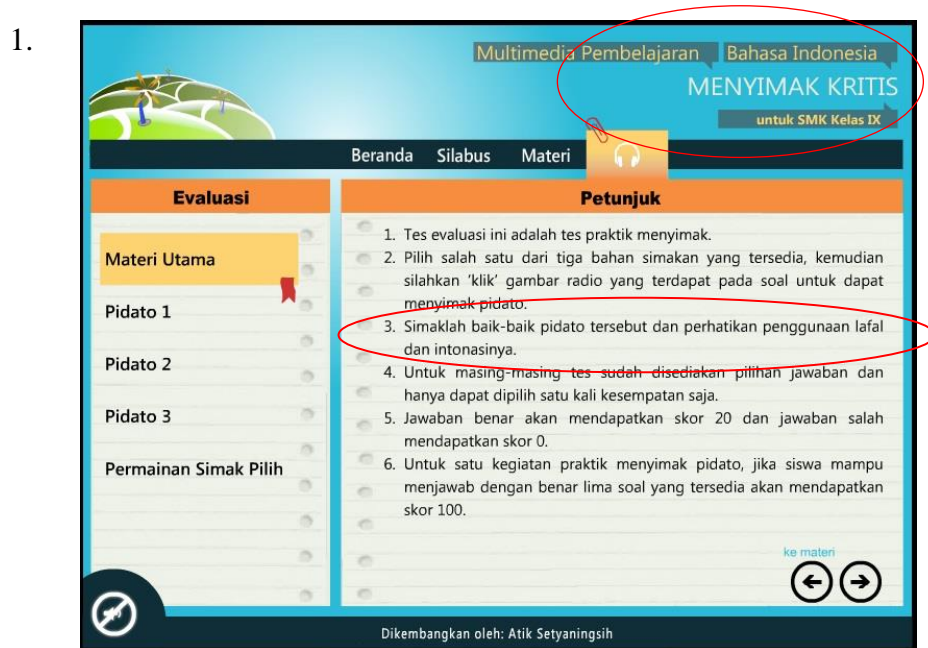
No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Kebenaran uraian materi.	4	4
2.	Kedalaman materi.	4	4
3.	Kejelasan uraian materi.	4	4
4.	Kemudahan dalam pemahaman materi.	4	4
5.	Kemenarikan penyajian materi.	4	4
6.	Pemaparan materi yang logis.	4	4
7.	Kesesuaian contoh dengan materi.	4	4
8.	Kesesuaian evaluasi dengan materi.	4	4
9.	Kesesuaian evaluasi dengan kompetensi belajar.	4	4
10.	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya.	3	4
11.	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi.	4	4
<b>Rata-rata Nilai</b>		<b>3,91</b>	<b>4,00</b>
<b>Rerata Persentase</b>		<b>97,73%</b>	<b>100%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi ahli materi tahap I terhadap aspek isi menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak”. Akan tetapi, kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak digunakan dengan revisi”, maka peneliti melakukan revisi produk dan melakukan validasi tahap II. Hasil validasi ahli materi tahap II terhadap aspek isi mengalami peningkatan untuk nilai rata-rata sebesar 0,09 dan untuk rerata persentase mengalami peningkatan sebesar 2,27%. Hasil validasi ahli materi tahap II terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak” dan telah dinyatakan “layak digunakan tanpa revisi” oleh ahli materi. Sebelum melaksanakan validasi tahap II, peneliti melaksanakan tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan sesuai dengan

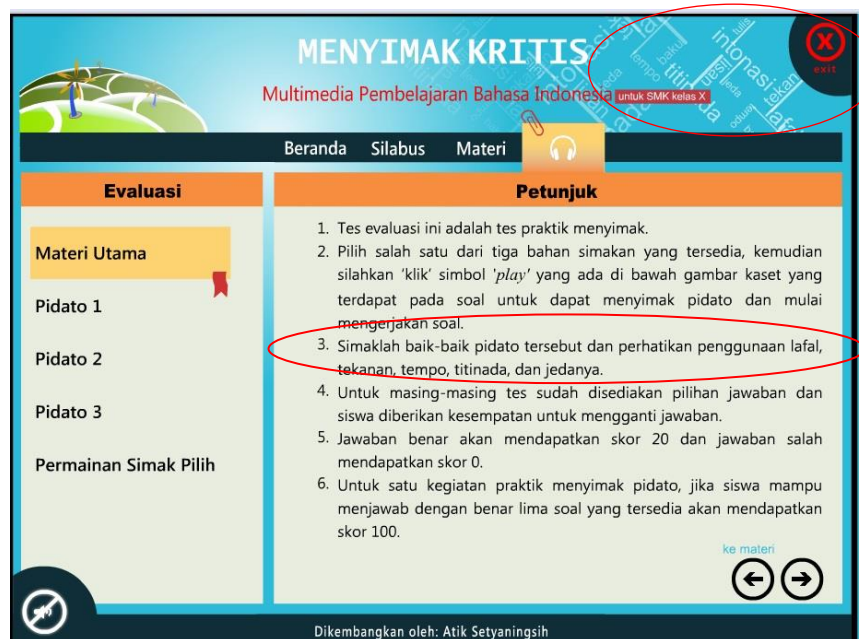
masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Masukan dari hasil evaluasi ahli materi antara lain.

- a. Evaluasi dari aspek pembelajaran
  - 1) Petunjuk evaluasi untuk materi utama dirinci per poin.
  - 2) Tambahkan contoh lafal tidak baku yang dipengaruhi oleh unsur asing.
- b. Evaluasi dari aspek isi
  - 1) Lengkapi multimedia pembelajaran dengan buku petunjuk penggunaan untuk guru (tidak direalisasikan karena petunjuk sudah ada dalam media).
- c. Saran tambahan
  - 1) Perbaiki kesalahan penulisan kelas (dalam bentuk angka romawi) pada media bagian *header*.

Berikut ini tampilan media sebelum dan sesudah dilakukannya revisi berdasarkan masukan dari ahli materi:

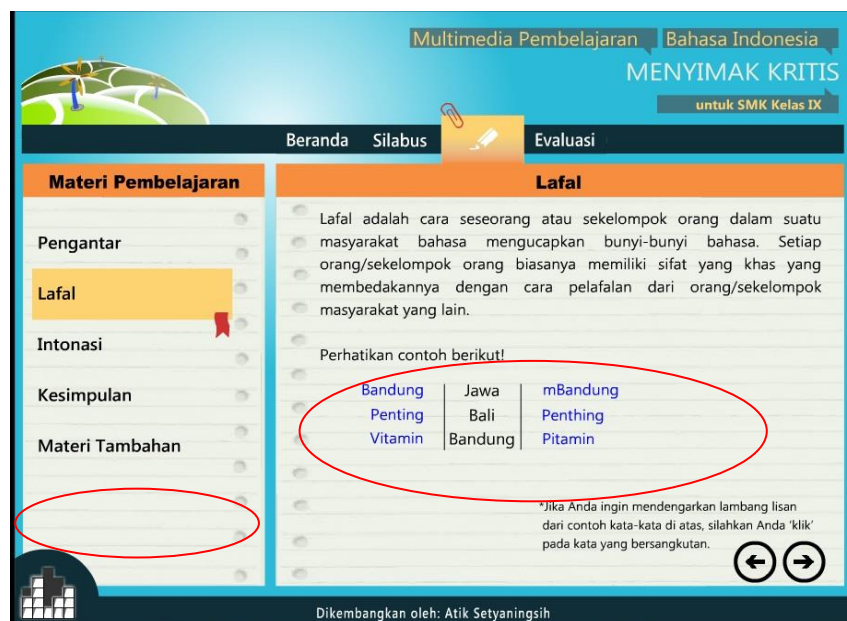


Gambar 9. Tampilan pada petunjuk evaluasi sebelum revisi.



Gambar 10. Tampilan pada petunjuk evaluasi setelah revisi.

2.



Gambar 11. Tampilan “menu materi” pada teori “lafal” sebelum revisi.



Gambar 12. Tampilan “menu materi” pada teori “lafal” setelah revisi.

## 2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Ariyawan Agung Nugroho, S.T. yang merupakan dosen Ahli Media dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran FIP. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan.

Tabel 7  
Hasil Validasi Ahli Media terhadap Aspek Tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> .	4	4
2.	Komposisi dan kombinasi warna.	3	3
3.	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan.	3	4
4.	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf.	3	3
5.	Ketepatan ukuran dan warna ilustrasi gambar dengan komposisi ukuran tulisan.	3	3
6.	Ketepatan pemilihan latar musik.	2	3
7.	Ketepatan ukuran tombol dan penempatannya.	4	4

8.	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi.	4	4
9.	Desain <i>cover</i> (termasuk stiker CD).	3	3
<b>Rata-rata Nilai</b>		3,22	3,45
<b>Rerata Persentase</b>		80,56%	86,11%
<b>Kategori</b>		Sangat Layak	Sangat Layak

Hasil validasi ahli media tahap I terhadap aspek tampilan menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak”. Akan tetapi, kesimpulan yang diberikan oleh ahli media bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak digunakan dengan revisi”, maka peneliti melakukan revisi produk dan melakukan validasi tahap II. Hasil validasi ahli media tahap II terhadap aspek tampilan mengalami peningkatan untuk nilai rata-rata sebesar 0,23 dan untuk rerata persentase mengalami peningkatan sebesar 5,55%. Hasil validasi ahli media tahap I dan tahap II dari aspek pemograman dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8  
Hasil Validasi Ahli Media terhadap Aspek Pemograman

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program.	3	4
2.	Kemudahan penggunaan.	4	4
3.	Kemudahan navigasi.	3	3
4.	Kemudahan penggunaan tombol.	4	4
5.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media.	4	4
6.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.	2	3
<b>Rata-rata Nilai</b>		3,34	3,67
<b>Rerata Persentase</b>		83,34%	91,67%
<b>Kategori</b>		Sangat layak	Sangat layak

Hasil validasi ahli media tahap I terhadap aspek pemograman menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak”. Akan tetapi, kesimpulan yang diberikan oleh ahli media bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak digunakan dengan revisi”, maka peneliti melakukan revisi produk dan melakukan validasi tahap II. Hasil validasi ahli media tahap II terhadap aspek pemograman mengalami peningkatan untuk nilai rata-rata sebesar 0,33 dan untuk rerata persentase mengalami peningkatan sebesar 8,33%. Hasil validasi ahli media tahap II terhadap aspek tampilan dan aspek pemograman menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak” dan telah dinyatakan “layak digunakan tanpa revisi” oleh ahli media.

Sebelum melaksanakan validasi tahap II, peneliti melaksanakan tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media. Masukan dari hasil evaluasi ahli media antara lain sebagai berikut.

a. Evaluasi dari aspek tampilan

- 1) *Background* tulisan menggunakan garis-garis tetapi tulisan menabrak garis.
- 2) Komposisi ukuran huruf pada *header* perlu dipertimbangkan.
- 3) Musik latar monoton, sambungan terlalu pendek dan terkesan keras.

b. Evaluasi dari aspek pemograman

- 1) Campuran navigasi linear dan nonlinear menjadi sedikit tidak jelas batasnya.
- 2) Dipertimbangkan pemberian komentar. Sesuaikan dengan karakter siswa.

c. Saran tambahan

- 1) Ketika program diakses, bisa langsung *fullscreen*.
- 2) Jika memungkinkan, berikan ilustrasi atau gambar supaya lebih menarik. Beri batas *frame* pada tampilan awal.
- 3) Pertimbangkan untuk latar polos dibandingkan latar bergaris, supaya tulisan tidak terkesan berantakan.
- 4) Instrumen musik latar diganti/diperpanjang.
- 5) Berikan akses untuk keluar (*exit*) disertai dengan konfirmasi.
- 6) Periksa kembali beberapa tombol yang tidak bekerja.
- 7) Buatlah stiker CD.

Berdasarkan masukan dari ahli media, peneliti kemudian melakukan revisi produk. Akan tetapi, ada satu hal yang tidak dapat dilakukan perbaikan, yaitu masukan agar ketika program diakses, bisa langsung *fullscreen*, dikarenakan ketika program tersebut diberikan *fscommand fullscreen* pada saat itu fungsi *keyboard* mati sehingga pada menu entri identitas siswa, menjadi tidak berfungsi. Berikut ini tampilan media sebelum dan sesudah dilakukannya revisi berdasarkan masukan dari ahli media:

1.



Gambar 13. Tampilan awal media sebelum revisi.



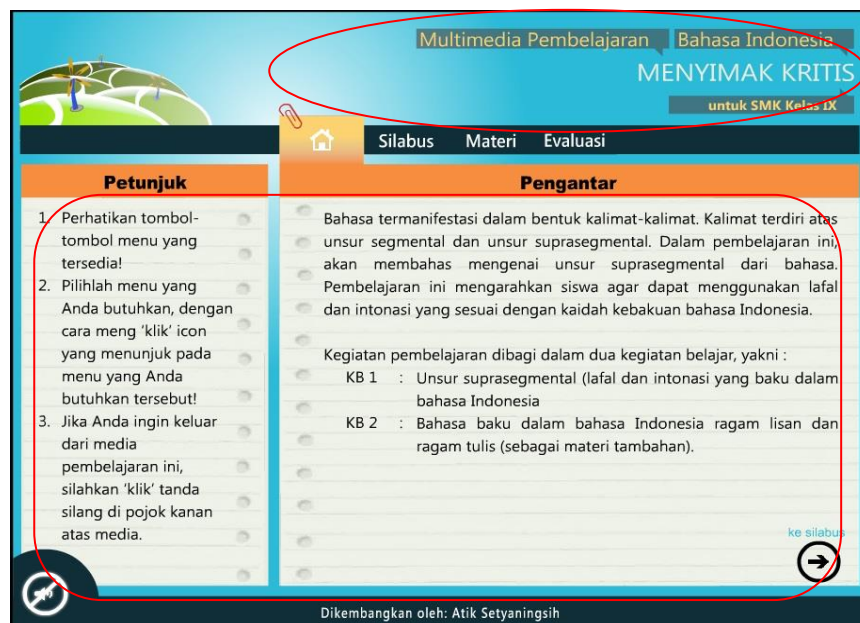
Gambar 14. Tampilan awal media setelah revisi.



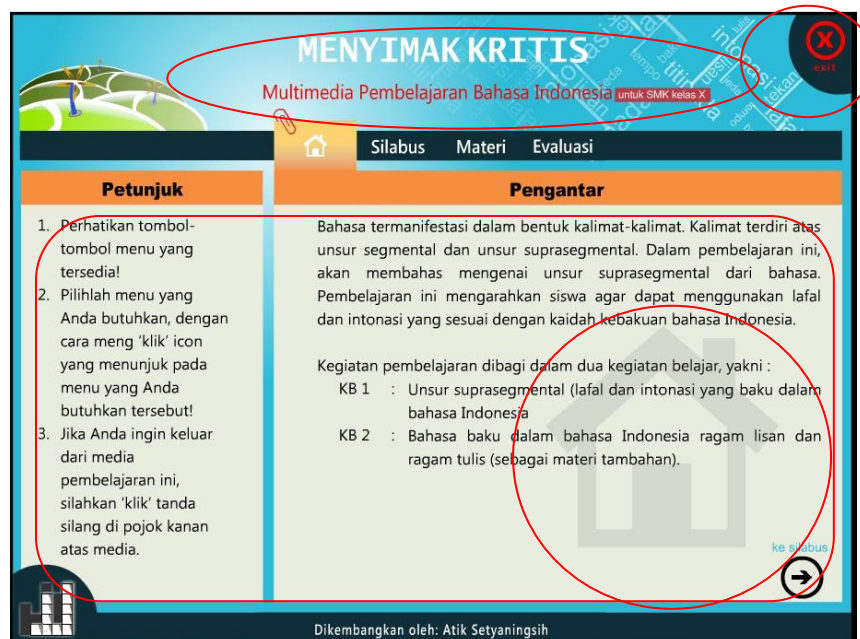


Gambar 15. Konfirmasi yang muncul ketika siswa memilih pilihan untuk keluar dari media.

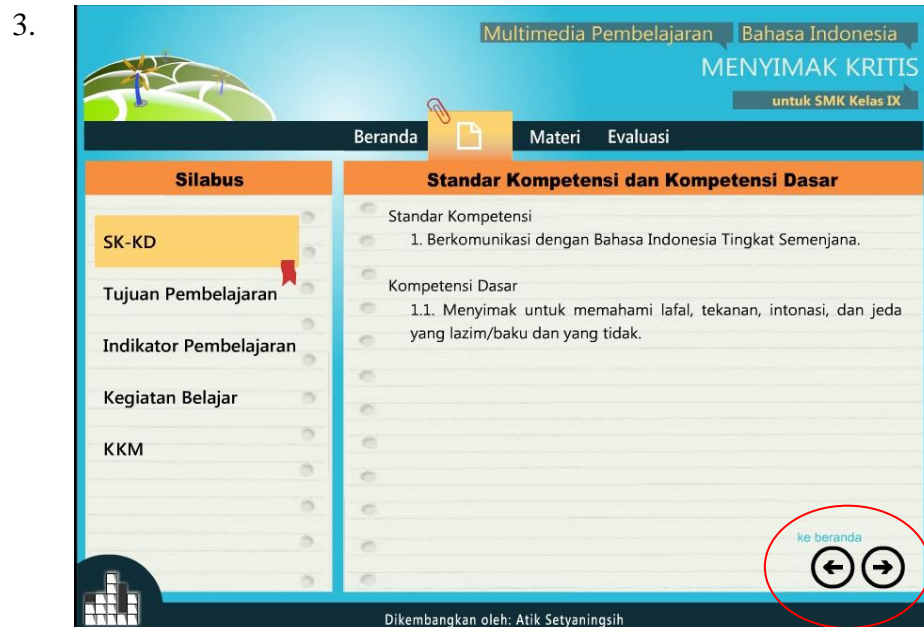
2.



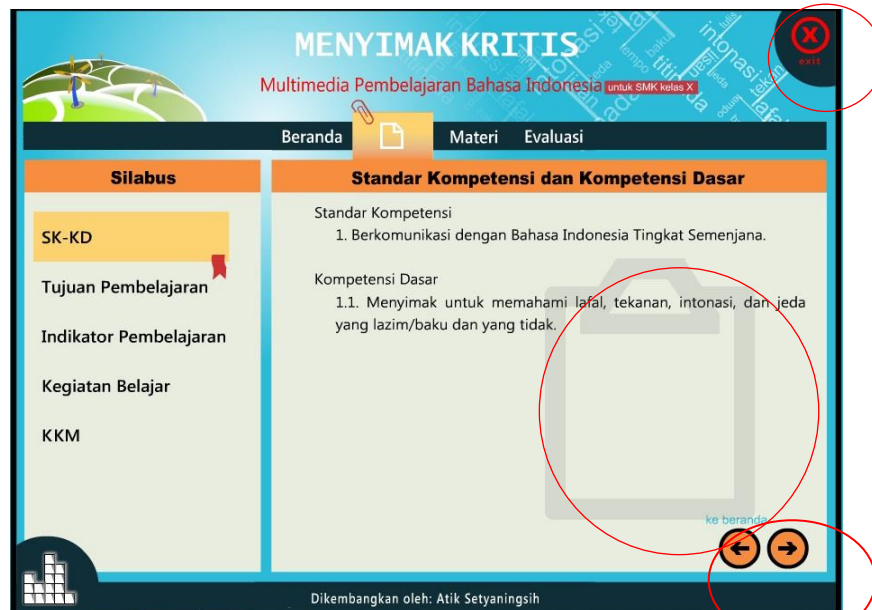
Gambar 16. Tampilan *header* dan *background* pada media sebelum revisi.



Gambar 17. Tampilan *header* dan *background* pada media setelah revisi.

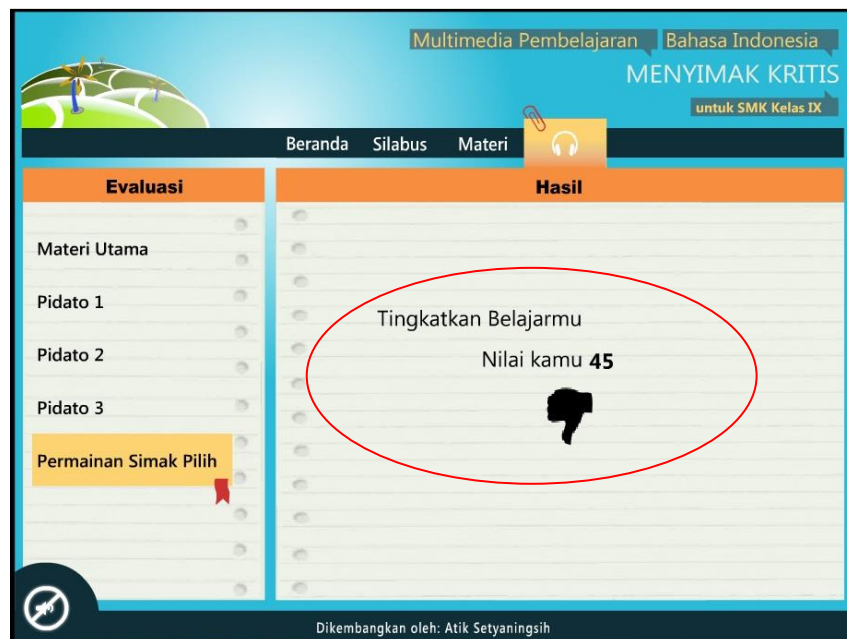


Gambar 18. Tampilan “tombol *back-next*” sebelum revisi.



Gambar 19. Tampilan “tombol *back-next*” setelah revisi.

4.



Gambar 20. Tampilan konfirmasi untuk skor siswa di bawah KKM sebelum revisi.

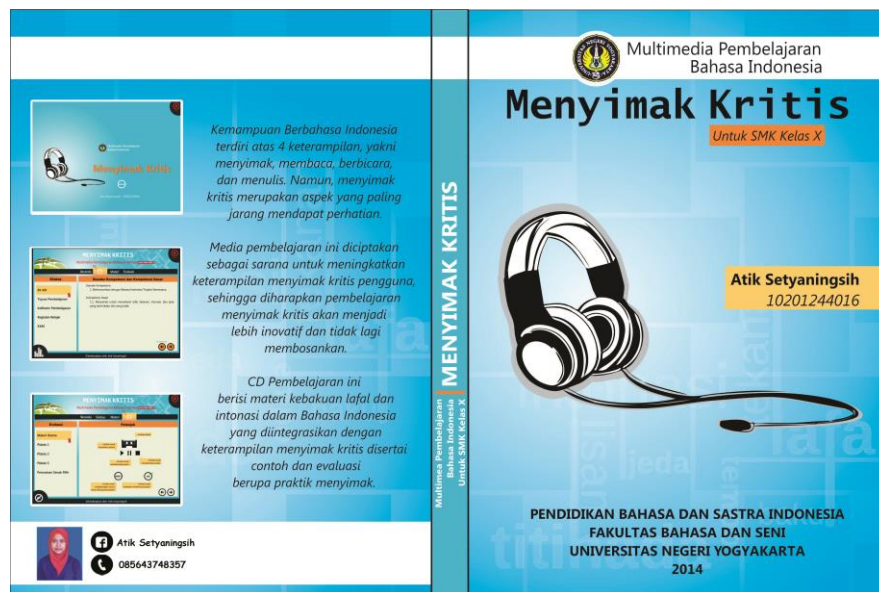


Gambar 21. Tampilan konfirmasi untuk skor siswa di bawah KKM setelah revisi.

5.



Gambar 22. Tampilan stiker CD.



Gambar 23. Tampilan cover CD.

### 3. Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia

Validasi oleh guru bahasa Indonesia dilakukan oleh Bapak Suryana, S.Pd. yang merupakan guru bahasa Indonesia di SMK 1 Saptosari, Gunungkidul. Validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap produk yang dikembangkan adalah untuk menggali masukan dan saran secara tertulis dari guru bahasa Indonesia sebagai evaluator sekaligus diasumsikan sebagai pengguna media pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan dengan menyerahkan produk media pembelajaran yang telah melalui tahap evaluasi dan revisi dari ahli media dan ahli materi sebelumnya. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui aspek kebenaran dan kelayakan media dari guru sebagai pengguna media pembelajaran. Validasi dari ahli materi tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelemahan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan layak. Instrumen validasi yang diserahkan pada guru menuntut sebuah evaluasi yang mencakup beberapa aspek



yakni dari aspek materi (terkait dengan evaluasi dari aspek pembelajaran dan aspek isi) dan dari aspek media (terkait dengan evaluasi dari aspek tampilan dan pemograman). Validasi produk pada guru bahasa Indonesia hanya dilakukan satu tahap, karena pada validasi produk tahap I sudah mendapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak” dan telah dinyatakan “layak digunakan tanpa revisi” oleh guru bahasa Indonesia yang bersangkutan. Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini.

Tabel 9  
Hasil Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia  
terhadap Aspek Materi terkait dengan Aspek Pembelajaran

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi.	4
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.	4
3.	Kejelasan petunjuk belajar.	4
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.	4
5.	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.	4
6.	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.	4
7.	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.	4
8.	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.	4
9.	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.	4
10.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	4
<b>Rata-rata Nilai</b>		<b>4,00</b>
<b>Rerata Persentase</b>		<b>100%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran, diperoleh skor rata-rata yaitu 4,00, dan rerata persentase 100% dengan kategori sangat layak. Berikut ini hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek isi.

Tabel 10  
Hasil Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia  
terhadap Aspek Materi terkait dengan Aspek Isi

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Kebenaran uraian materi.	4
2.	Kedalaman materi.	3
3.	Kejelasan uraian materi.	4
4.	Kemudahan dalam pemahaman materi.	4
5.	Kemenarikan penyajian materi.	4
6.	Pemaparan materi yang logis.	4
7.	Kesesuaian contoh dengan materi.	4
8.	Kesesuaian evaluasi dengan materi.	4
9.	Kesesuaian evaluasi dengan kompetensi belajar.	4
10.	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya.	4
11.	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi.	4
<b>Rata-rata Nilai</b>		3,91
<b>Rerata Persentase</b>		97,73%
<b>Kategori</b>		Sangat Layak

Validasi oleh guru bahasa Indonesia pada aspek isi mendapatkan skor rata-rata 3,91, dan rerata persentase 97,73% dengan kategori sangat layak. Berikut ini hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek tampilan media.

Tabel 11  
Hasil Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia  
terhadap Aspek Media terkait dengan Aspek Tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> .	4
2.	Komposisi dan kombinasi warna.	3
3.	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan.	4
4.	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf.	4
5.	Ketepatan ukuran dan warna ilustrasi gambar dengan komposisi ukuran tulisan.	4
6.	Ketepatan pemilihan latar musik.	4
7.	Ketepatan ukuran tombol dan penempatannya.	4
8.	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi.	4
<b>Rata-rata Nilai</b>		3,88
<b>Rerata Persentase</b>		96,88%
<b>Kategori</b>		Sangat Layak

Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek tampilan, diperoleh skor rata-rata yaitu 3,88, dan rerata persentase 96,88% dengan kategori sangat layak. Berikut ini hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek pemograman.

Tabel 12  
Hasil Validasi oleh Guru Bahasa Indonesia  
terhadap Aspek Media terkait dengan Aspek Pemograman

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program.	4
2.	Kemudahan penggunaan.	4
3.	Kemudahan navigasi.	4
4.	Kemudahan penggunaan tombol.	4
5.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media.	4
6.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.	4
<b>Rata-rata Nilai</b>		4,00
<b>Rerata Persentase</b>		100%
<b>Kategori</b>		Sangat Layak

Validasi oleh guru bahasa Indonesia pada aspek pemograman mendapatkan skor rata-rata 4,00, dan rerata persentase 100% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia, secara keseluruhan hasil evaluasi yang dilaksanakan sudah baik dan telah dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi.

#### E. Kajian Produk Akhir

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya multimedia pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran keterampilan menyimak kritis dengan *Adobe Flash Pro CS5* untuk SMK kelas X dalam bentuk file *exe*. Multimedia pembelajaran tersebut dapat digunakan secara klasikal maupun secara mandiri.



Multimedia pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran keterampilan menyimak kritis berisi uraian materi yang terbagi dalam dua bagian, yaitu materi utama dan materi tambahan. Materi utama berisi materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia disertai contoh-contoh dalam bentuk tulisan dan suara. Materi tambahan berisi materi kebakuan kata ragam lisan dan tulis dalam bahasa Indonesia disertai pula dengan contoh-contoh dalam bentuk tulisan dan suara.

Multimedia pembelajaran tersebut juga disertai dengan evaluasi yang terdiri dari dua bagian, yaitu evaluasi untuk materi utama dan evaluasi berupa permainan. Evaluasi untuk materi utama berupa praktik menyimak pidato sekaligus mengevaluasinya dengan menentukan ketepatan dan ketidaktepatan dalam penggunaan lafal dan intonasi. Pada praktik menyimak pidato ini sudah disediakan pilihan jawaban. Evaluasi untuk materi tambahan yaitu berupa permainan “Simak Pilih”. Evaluasi berupa permainan ini ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi teori materi tambahan. Tes permainan “Simak Pilih” adalah permainan “salah-benar” terkait dengan pilihan siswa dalam menentukan kata mana yang baku dan yang tidak baku baik ditinjau dari ragam lisan maupun tulis.

Hasil akhir validasi dari ahli materi, ahli media, dan dari guru bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 13 di bawah ini.

Tabel 13  
Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi, Ahli Media,  
dan Guru Bahasa Indonesia.

No	Validator Ahli	Aspek yang Dinilai	Hasil Penilaian		Kategori	Kesimpulan
			Rata-rata Nilai	Rerata Persentase		
1.	Ahli Materi	Aspek Materi				Layak Digunakan tanpa Revisi
		a. Aspek Pembelajaran	4,00	100%	Sangat Layak	
		b. Aspek Isi	4,00	100%	Sangat Layak	
2.	Ahli Media	Aspek Media				Layak Digunakan tanpa Revisi
		a. Aspek Tampilan	3,45	86,11%	Sangat Layak	
		b. Aspek Pemograman	3,67	91,67%	Sangat Layak	
3.	Guru Bahasa Indonesia	Aspek Materi				Layak Digunakan tanpa Revisi
		a. Aspek Pembelajaran	4,00	100%	Sangat Layak	
		b. Aspek Isi	3,91	97,73%	Sangat Layak	
		Aspek Media				
		c. Aspek Tampilan	3,88	96,88%	Sangat Layak	
		d. Aspek Pemograman	4,00	100%	Sangat Layak	

Berdasarkan data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan hasil evaluasi, media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi.

Kelebihan dan kekurangan pada multimedia pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kelebihan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan
  - a. Penyajian materi diuraikan dengan jelas disertai contoh-contoh berupa tulisan dan suara.

- b. Bentuk evaluasi berupa praktik menyimak kritis dan dapat dipastikan dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa dibandingkan dengan kegiatan praktik menyimak yang dilakukan dengan membacakan teks artikel dalam kelas atau memutar kaset rekaman.
- 2. Kekurangan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan
  - a. Materi pembelajaran terbatas pada materi lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia dan materi tambahan yaitu kebakuan kata ragam lisan dan tulis dalam bahasa Indonesia.
  - b. Media pembelajaran tersebut hanya dapat digunakan dengan bantuan komputer.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan tentang Produk**

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran menyimak kritis untuk siswa SMK kelas X adalah sebagai berikut.

1. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi *file exe. swf. dan html.* yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran.
2. Hasil validasi menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan semua aspek yang divalidasi. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,00, dan rerata persentase 100% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan diperoleh skor rata-rata 3,45, dan rerata persentase 86,11% dengan kategori sangat layak, pada aspek pemograman mendapatkan skor rata-rata 3,67, dan rerata persentase 91,67% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran dan pemograman masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,00, dan rerata persentase 100% dengan kategori sangat layak, pada aspek isi mendapatkan skor rata-rata 3,91, dan rerata persentase 97,73% dengan kategori sangat layak, pada aspek tampilan

diperoleh skor rata-rata 3,88, dan rerata persentase 96,88% dengan kategori sangat layak.

3. Fasilitas yang ada dalam media ini yaitu silabus, materi pelajaran, sumber belajar, dan evaluasi berupa praktik menyimak.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan bantuan komputer.

#### **A. Saran Pemanfaatan**

Pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini terbatas pada sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas komputer. Sebaiknya, guru memahami terlebih dahulu petunjuk penggunaan media dan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran sebelum digunakan secara klasikal. Begitu pula, pada pembelajaran yang sifatnya mandiri, sebaiknya siswa memperhatikan petunjuk penggunaan media dan petunjuk dalam mengerjakan soal evaluasi sebelum menggunakan media pembelajaran.

#### **B. Pengembangan Lebih Lanjut**

Media pembelajaran yang dikembangkan ini terbatas pada salah satu standar kompetensi yang ada di kurikulum. Peneliti berharap dikembangkannya lagi media pembelajaran menyimak dengan pendekatan tertentu untuk standar kompetensi yang lain.

Media pembelajaran ini dikembangkan dan diteliti sampai pada tahap uji kelayakan produk. Media pembelajaran ini selanjutnya masih perlu diuji efektivitasnya agar secara empiris dapat dibuktikan keefektifannya dalam pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran; Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ghazali, Syukur. 2013. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif dan Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kemdikbud. 2013. *Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI)*. Diakses dari <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id> pada 15 Juli 2014.
- Madcoms. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS5*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Misbahuddin, Wildan. 2013. *Pengembangan Media Interaktif berbasis RPG Maker XP untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII. Skripsi S1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.
- Muslich, Masnur. 2010. *Garis-garis Besar Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nurghiyanoro, Burhan., Gunawan., Marzuki. 2009. *STATISTIK TERAPAN; untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Rusman., Kurniawan, Deni. Riyana, Capi. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, Arief., R. Raharjo., Haryono, Anung., Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono., Margono, Gaguk., Rahayu, Wardani. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana., Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, Dendy. 2009. *Mahir Berbahasa Indonesia dengan Benar*. Jakarta: Gramedia pustaka utama.
- Suhardi. 2008. *Sintaksis*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyanto. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *MENYIMAK sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim LP2IP. 2009. *Bahasa Indonesia 1A untuk SMK Tataran Semenjana*. Yogyakarta: LP2IP.
- Uno, Hamzah B. Lematenggo, Nina. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahyuni, Ika Sri. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan dengan Macromedia Flash 8 untuk SMP. Skripsi S1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.



# **LAMPIRAN 1**

Prosedur Penggunaan Media

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN LAFAL DAN INTONASI YANG BAKU  
DALAM BAHASA INDONESIA TERINTEGRASI PADA PEMBELAJARAN  
MENYIMAK KRITIS UNTUK SISWA SMK KELAS X  
DIKEMBANGKAN DENGAN *ADOBE FLASH PRO CS5*

Dikembangkan oleh

Nama : Atik Setyaningsih

NIM : 10201244016

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

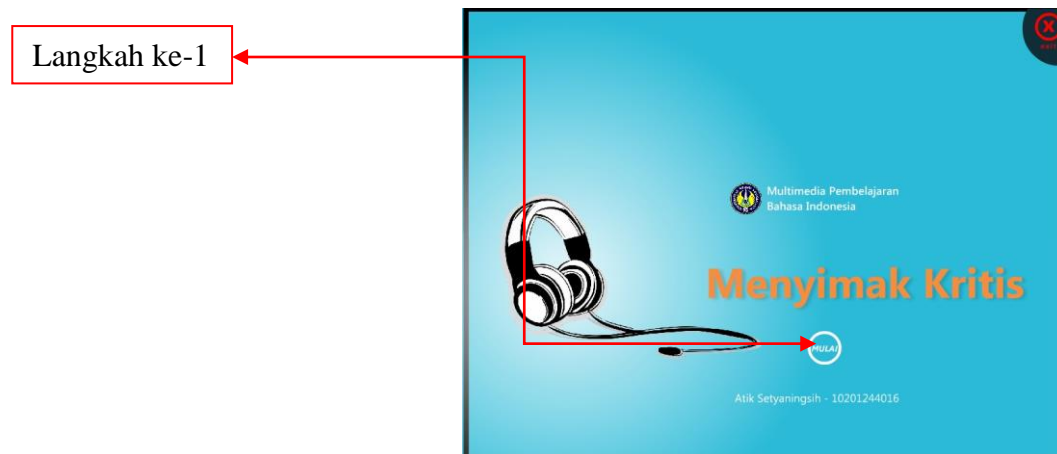
Multimedia Pembelajaran tersebut diproduksi mulai dari Februari 2014 s.d Maret 2014.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berfungsi sumber belajar dan alat bantu pembelajaran.

---

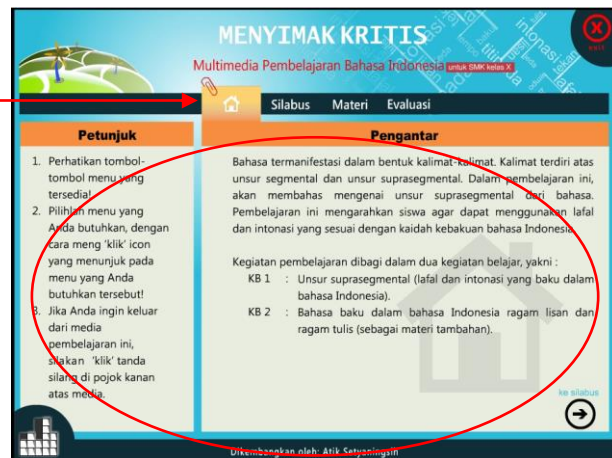
PROSEDUR PENGGUNAAN MEDIA

---



Langkah pertama: pengguna memulai penggunaan media pembelajaran dengan membuka file, kemudian klik tombol 'MULAI'.

Langkah ke-2

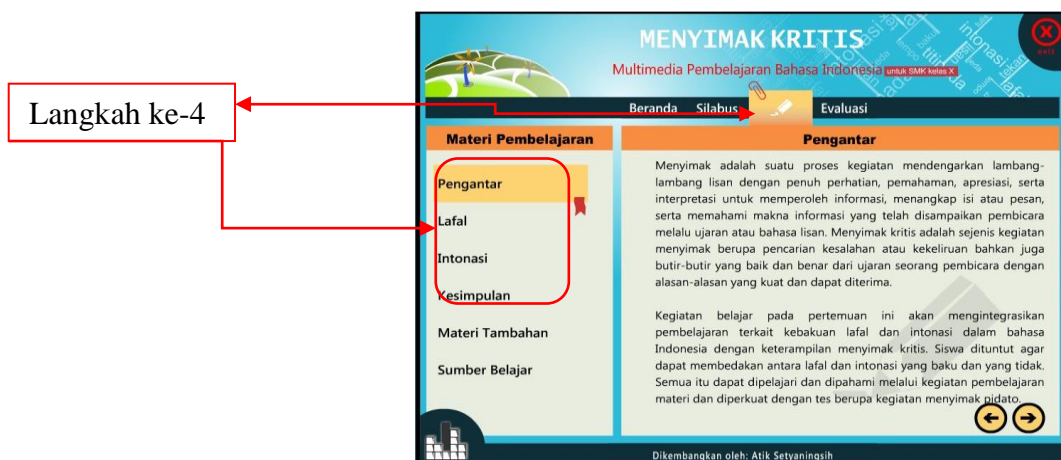


Langkah kedua: pengguna memulai kegiatan pembelajaran dengan memilih menu 'Beranda'. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca dan memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran sekaligus dapat membaca dan memahami kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari.

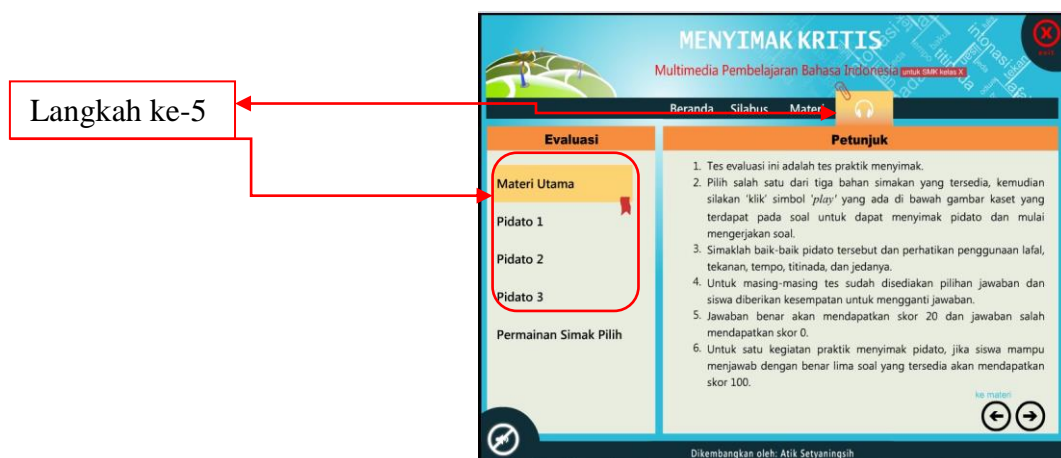
Langkah ke-3



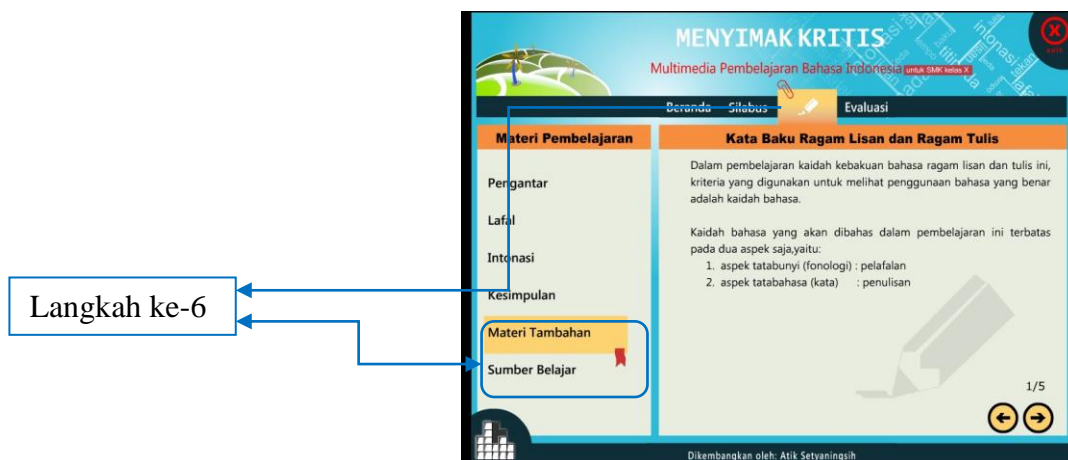
Langkah ketiga: pengguna melanjutkan dengan memilih menu 'Silabus'. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca dan memahami terkait dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang dilakukan, dan KKM.



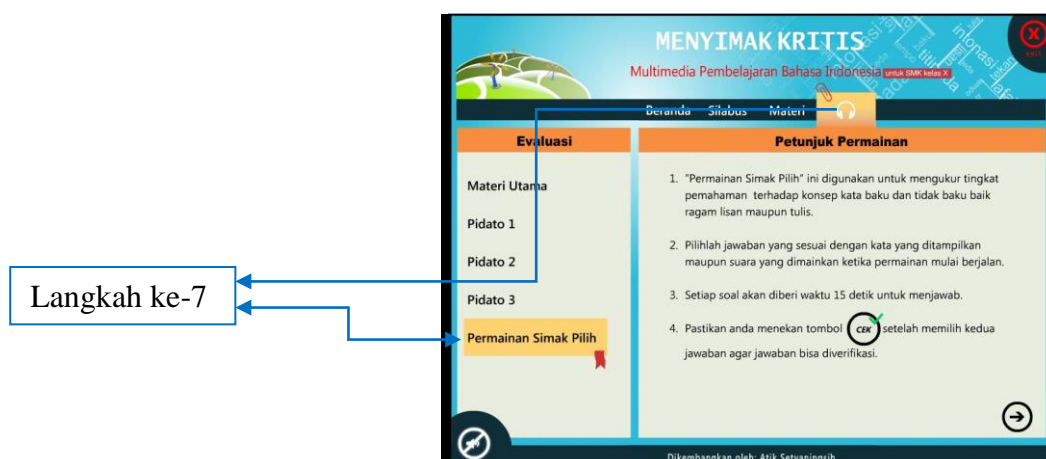
Langkah keempat: pengguna melanjutkan dengan memilih menu 'Materi'. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca dan memahami terkait materi pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia beserta kesimpulan dan sumber belajar. Sebaiknya pengguna jangan dulu membuka menu 'Materi Tambahan' sebelum pengguna menyelesaikan langkah selanjutnya yaitu bagian evaluasi materi utama, agar jalannya pembelajaran lebih sistematis.



Langkah kelima: pengguna melanjutkan dengan memilih menu 'Evaluasi → Materi Utama'. Pada segmen ini, pengguna dapat melakukan kegiatan evaluasi berupa praktik menyimak terkait materi pembelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia. Terdapat tiga pilihan praktik menyimak pidato untuk kegiatan evaluasi ini. Pengguna dapat melakukan kegiatan evaluasi menyimak pidato secara berurutan maupun acak dan dapat dilakukan berulang-ulang. Kegiatan evaluasi ini digunakan sebagai tolok ukur pemahaman pengguna terhadap materi pelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia. Sebaiknya pengguna jangan dulu membuka menu evaluasi 'Permainan Simak Pilih' sebelum pengguna mempelajari teori kata baku dalam bahasa Indonesia ragam lisan dan ragam tulis yang terdapat pada menu 'Materi Tambahan'.



Langkah keenam: setelah pengguna menyelesaikan kegiatan praktik menyimak pidato, pengguna melanjutkan dengan kembali ke menu 'Materi' dan memilih menu 'Materi Tambahan' untuk dipelajari. Pada segmen ini, pengguna mempelajari teori kata baku dalam bahasa Indonesia ragam lisan dan ragam tulis.



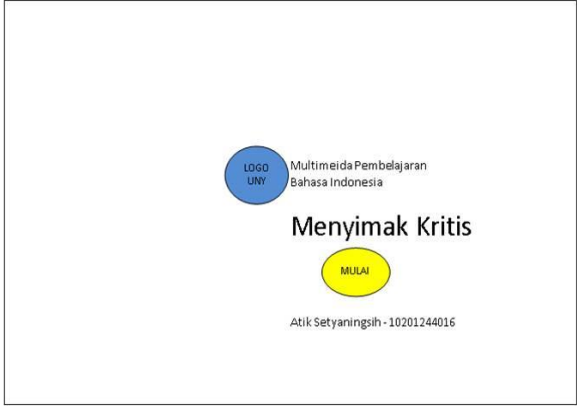
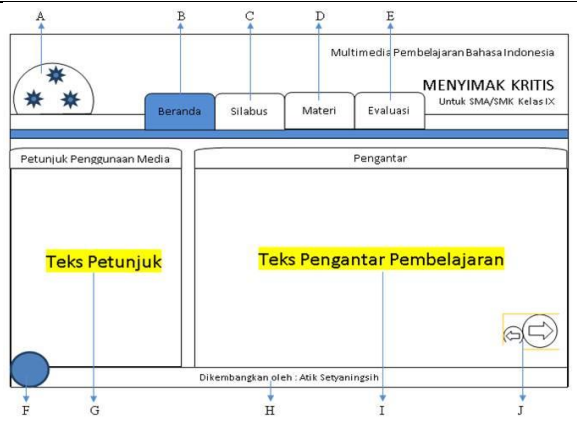
Langkah ketujuh: setelah pengguna selesai mempelajari materi tambahan, pengguna melanjutkan ke menu 'Evaluasi' dan memilih menu 'Permainan Simak Pilih'. Permainan simak pilih digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna terhadap konsep kata baku dan tidak baku dalam bahasa Indonesia baik ragam lisan maupun ragam tulis.

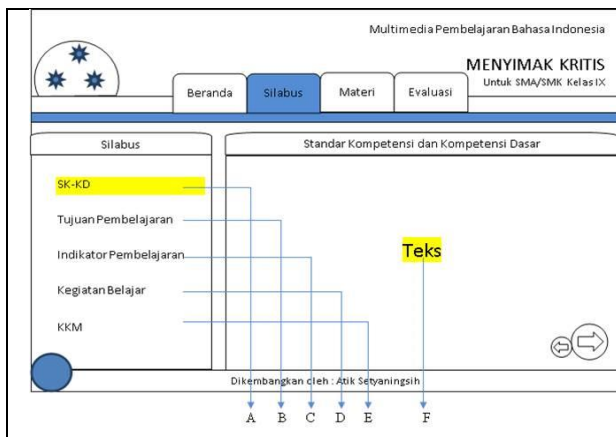
Catatan:

Pengguna media pembelajaran ini dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan prosedur penggunaan media sesuai dengan langkah yang telah ditentukan di atas atau dengan langkah-langkah yang ditentukan sendiri oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan.

**LAMPIRAN 2**  
*STORYBOARD*  
MEDIA PEMBELAJARAN

## STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN

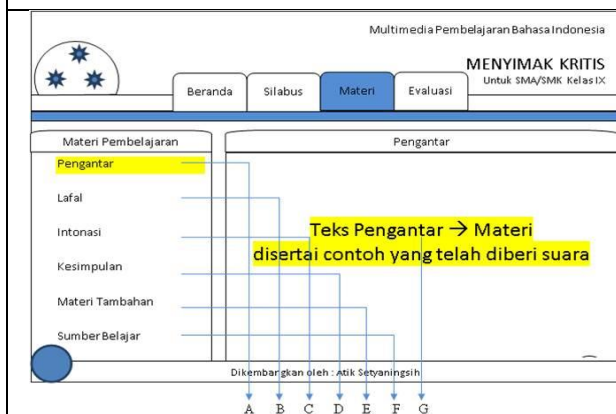
 <p>Tampilan awal</p>	<p>Ket:</p> <p>Tampilan awal akan disertai dengan logo UNY, keterangan media dan pengembang media, dan tombol navigasi “Mulai”.</p>
 <p>Tampilan menu beranda</p>	<p>Ket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A : Animasi kincir angin di bukit hijau.</li> <li>B : Tombol navigasi menu “Beranda”.</li> <li>C : Tombol navigasi menu “Silabus”.</li> <li>D : Tombol navigasi menu “Materi”.</li> <li>E : Tombol navigasi menu “Evaluasi”.</li> <li>F : Tombol <i>On/Off Sound</i> (latar musik).</li> <li>G : Teks petunjuk penggunaan media.</li> <li>H : Tombol navigasi menu “Profil”.</li> <li>I : Teks pengantar pembelajaran.</li> <li>J : Tombol navigasi <i>back-next</i>.</li> </ul>



Tampilan menu silabus

Ket: Ketika mengklik menu “Silabus”, maka muncul:

- A : Tombol ke SKKD.
- B : Tombol ke tujuan pembelajaran.
- C : Tombol ke indikator pembelajaran.
- D : Tombol ke kegiatan belajar.
- E : Tombol ke KKM.
- F : Teks muncul berisi keterangan-keterangan berdasarkan pilihan dari menu samping kirinya.

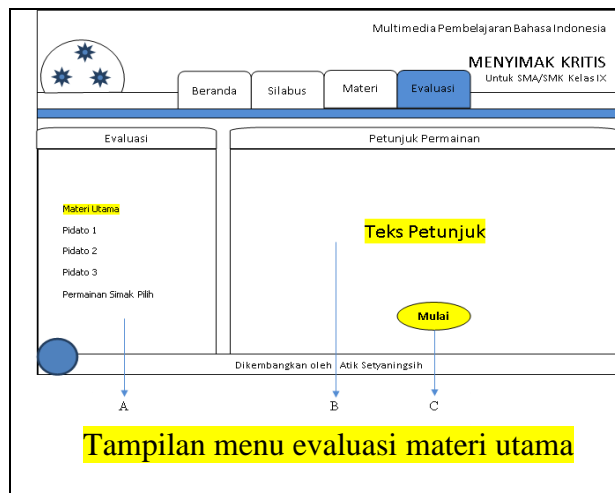


Tampilan menu materi

Ket: Ketika mengklik menu “Materi”, maka muncul:

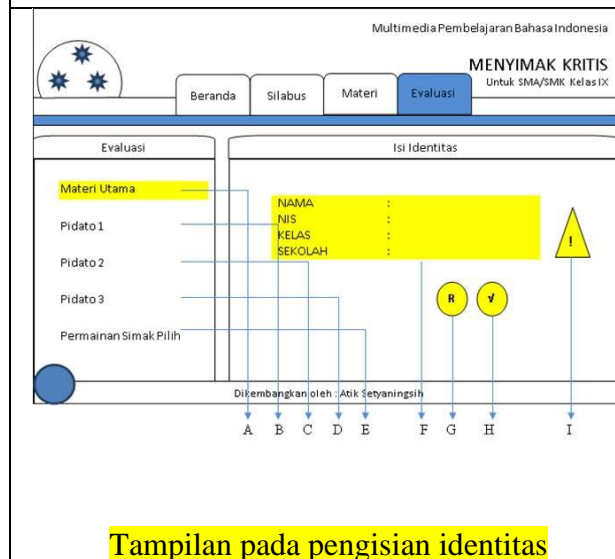
- A : Tombol ke pengantar materi.
- B : Tombol ke materi lafal.
- C : Tombol ke materi intonasi.
- D : Tombol ke kesimpulan materi.
- E : Tombol ke materi tambahan.
- F : Tombol ke sumber belajar.
- G : Teks materi dan contoh-contoh muncul berdasarkan pilihan dari menu samping kirinya.





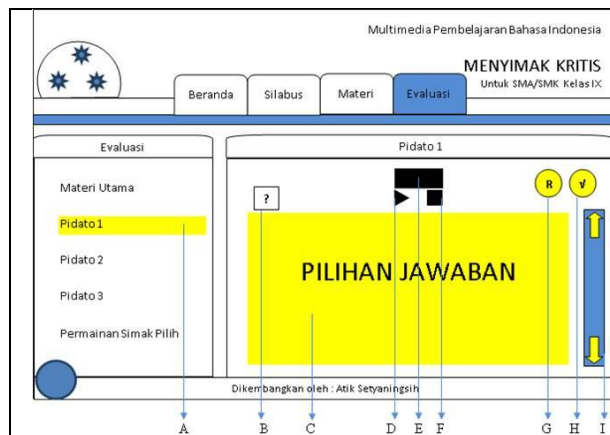
Ket: Ketika mengklik menu “Evaluasi”, maka muncul:

- A : Tombol ke evaluasi materi utama.
  - B : Ketika tombol “materi utama” diklik, maka muncul petunjuk evaluasi materi utama.
  - C : Teks petunjuk evaluasi materi utama.
- Tombol “Mulai” untuk memulai kegiatan evaluasi materi utama.



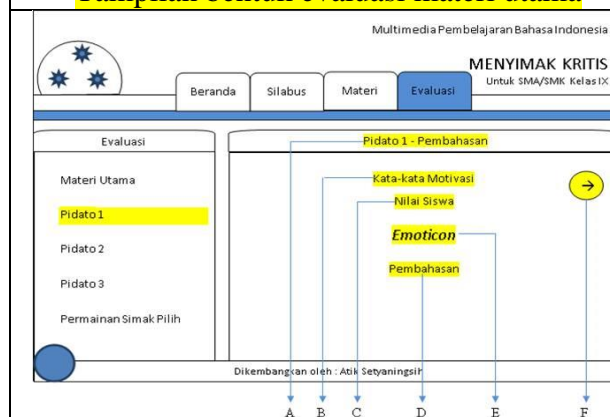
Ket: Ketika mengklik tombol “Mulai” pada evaluasi materi utama, maka muncul kolom pengisian identitas.

- A : Tombol ke evaluasi materi utama.
- B : Tombol tes menyimak pidato 1.
- C : Tombol tes menyimak pidato 2.
- D : Tombol tes menyimak pidato 3.
- E : Tombol tes materi tambahan berupa permainan simak-pilih.
- F : Kolom pengisian identitas.
- G : Tombol *reset* untuk menghapus semua pengisian pada kolom identitas.
- H : Tombol *ceklist* untuk menuju pada kegiatan selanjutnya.
- I : Peringatan jika pengisian identitas tidak atau belum dilengkapi. Jika pengisian identitas belum lengkap, maka pengguna tidak dapat melanjutkan pada kegiatan belajar selanjutnya.



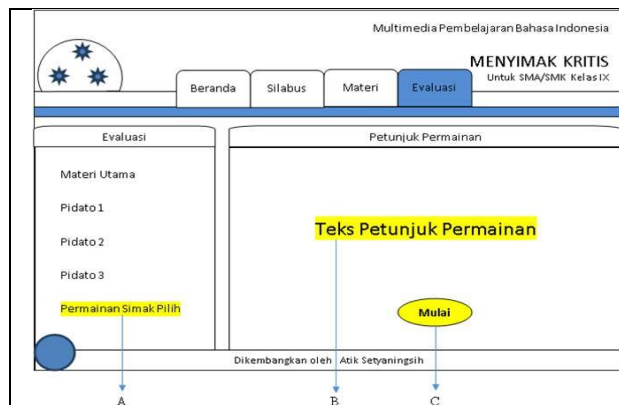
Tampilan bentuk evaluasi materi utama

- Ket: A : Pilihan pada evaluasi praktik menyimak pidato pertama.  
Keterangan di bawah ini (B s.d I) merupakan tampilan yang muncul ketika pengguna memilih bahan simakan, baik Pidato 1, Pidato 2, maupun Pidato 3.
- B : Tombol menu untuk kembali ke petunjuk evaluasi.
- C : Teks yang terdiri dari pilihan jawaban.
- D : Tombol *play-pause* untuk memainkan atau memberi jeda putaran bahan simakan.
- E : Animasi kaset.
- F : Tombol *stop* untuk menghentikan bahan simakan.
- G : Tombol *reset* untuk menghapus semua jawaban jika pengguna ingin mengganti semua pilihan jawaban yang telah ditentukan.
- H : Tombol *cek* untuk melihat hasil atau nilai yang telah diperoleh.
- I : *Scroll* untuk melihat daftar pilihan jawaban yang tersembunyi.



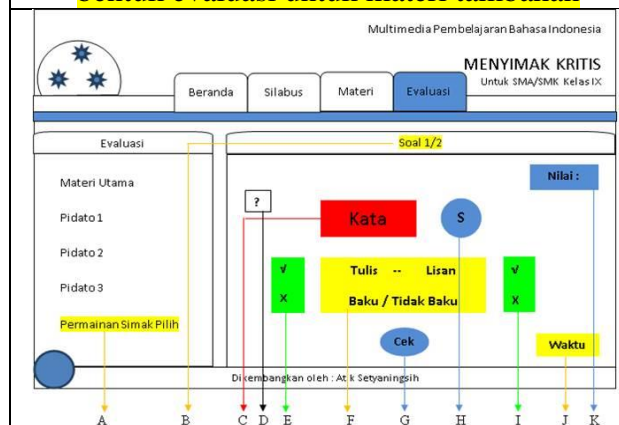
Tampilan respon jawaban siswa dan pembahasan pada evaluasi materi utama

- Ket: A : Setelah siswa selesai mengerjakan soal, akan muncul nilai dan pembahasan. Penyajiannya tampak seperti keterangan di bawah ini (B s.d F). Keterangan tersebut merupakan tampilan yang muncul ketika pengguna telah menyelesaikan evaluasi berupa praktik menyimak, baik Pidato 1, Pidato 2, maupun Pidato 3.
- B : Muncul nama siswa dan kata-kata motivasi yang dibedakan antara siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM dan belum memenuhi KKM.
- C : Pemunculan nilai yang diperoleh siswa.
- D : Pembahasan bahan simakan dari segi kebakuan lafal dan intonasinya.
- E : *Emoticon* yang dibedakan antara siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM dan belum memenuhi KKM.
- F : Tombol *next* untuk menuju bahan simakan selanjutnya.



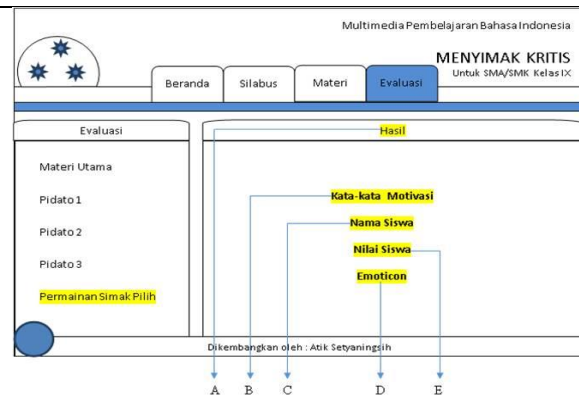
Tampilan petunjuk permainan yang merupakan bentuk evaluasi untuk materi tambahan

- Ket: A : Menu pilihan untuk menuju evaluasi dalam bentuk “Permainan Simak-pilih”.
- B : Muncul teks petunjuk permainan.
- C : Tombol untuk memulai permainan.



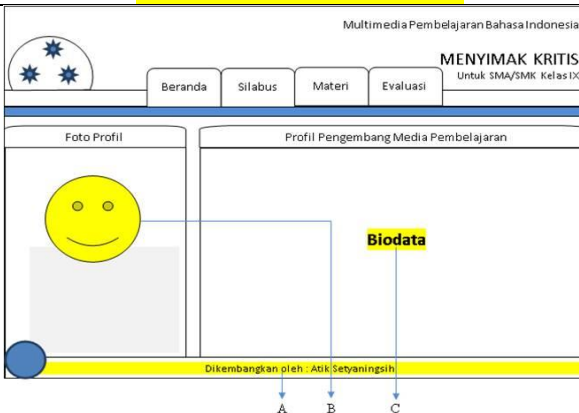
Tampilan bentuk evaluasi materi tambahan

- Ket: A : Ketika memilih menu “Permainan Simak-pilih” akan muncul tampilan seperti keterangan dibawah ini (B s.d K).
- B : Keterangan nomor soal dan keterangan jumlah soal.
- C : Tampilan kata baku/tidak baku secara tertulis
- D : Tombol untuk kembali ke petunjuk permainan.
- E : Tampilan benar (v) dan salah (x) setelah siswa memilih jawaban dan memverifikasinya dari ragam tulis.
- F : Tampilan pilihan jawaban.
- G : Tombol “cek” untuk memverifikasi jawaban.
- H : Tombol “sound” untuk menyimak kembali audio dari kata dalam ragam lisan.
- I : Tampilan benar (v) dan salah (x) setelah siswa memilih jawaban dan memverifikasinya dari ragam lisan.
- J : Animasi bentuk jam weker yang menampilkan sisa waktu permainan.
- K : Animasi yang memperlihatkan jumlah skor yang diperoleh.



Tampilan respon jawaban siswa pada hasil evaluasi materi tambahan

- Ket: A : Setelah siswa selesai mengerjakan soal, akan muncul hasil skor (nilai) yang diperoleh. Penyajiannya tampak seperti keterangan di bawah ini (B s.d E).
- B : Kata-kata motivasi yang dibedakan antara siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM dan belum memenuhi KKM.
- C : Muncul nama siswa.
- D : *Emoticon* yang dibedakan antara siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM dan belum memenuhi KKM.
- E : Pemunculan nilai yang diperoleh siswa.



Tampilan menu profil

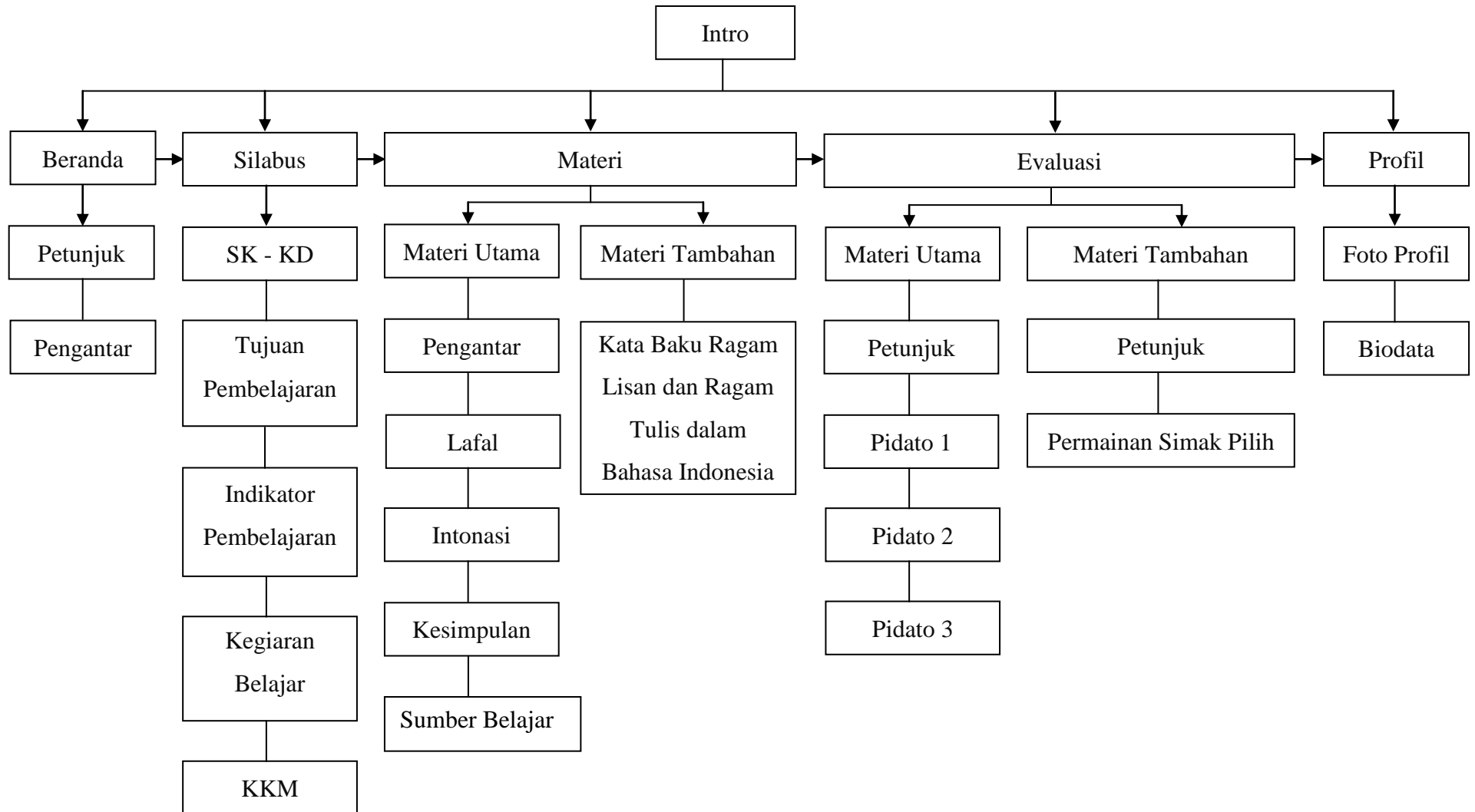
Ket: Ketika mengklik menu “Profil”, maka muncul:

- A : Tombol navigasi menu “Profil”.
- B : Foto pengembang media.
- C : Identitas pengembang media.

# **LAMPIRAN 3**

*FLOWCHART*  
MEDIA PEMBELAJARAN

# FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN



## **LAMPIRAN 4**

### **LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI TAHAP I**

Lembar Evaluasi  
Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5*  
dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia  
Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X

Ditujukan untuk Ahli Materi

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kompetensi Dasar : 1.1 Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.  
Sasaran : Siswa SMK  
Kelas/Sem : X/I  
Evaluator : Nurhidayah, S.Pd  
Hari/Tanggal : Selasa, 08 April 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Kritik dan saran dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Saya berharap Ibu bersedia memberikan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan ini sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi. Kriteria penilaian dibagi menjadi dua komponen yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi.
2. Mohon Ibu memberi penilaian mengenai "Multimedia Pembelajaran yang Dikembangkan dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X" dengan cara memberi tanda √ pada tiap kolom di bawah angka 1, 2, 3, atau 4.
3. Jika perlu, mohon diberikan komentar, kritik, atau saran mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran tersebut pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Abc ....				√	Abc ....

Keterangan :

- 1 = Tidak Layak  
2 = Kurang Layak  
3 = Layak  
4 = Sangat Layak

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.



periode waktu : 60 menit

Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

1. Aspek Pembelajaran

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi.				✓	
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar.			✓		5 menit per poin
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.			✓		tambahan contoh literal arif.
5	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.				✓	
6	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.				✓	



7	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.					✓	
8	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.					✓	
9	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.					✓	
10	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.					✓	

## 2. Aspek Isi

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kebenaran uraian materi.				✓	
2	Kedalaman materi.				✓	



3	Kejelasan uraian materi.					✓	
4	Kemudahan dalam pemahaman materi.					✓	
5	Kemenarikan penyajian materi.					✓	
6	Pemaparan materi yang logis.					✓	
7	Kesesuaian contoh dengan materi.					✓	
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi.					✓	
9	Kesesuaian evaluasi dengan kompetensi belajar.					✓	



10	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya.			✓		kekhapi g buku petunjuk proses media & evaluasi klinik
11	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi.				✓	

Komentar/Saran



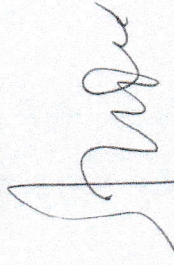
### Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
- ② Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Yogyakarta, 08 April 2014

Evaluator



Nurhidayah, S.Pd.

NIP 19741107 200312 2 001

## **LAMPIRAN 5**

### **LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA TAHAP I**



**Lembar Evaluasi**  
**Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5***  
**dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia**  
**Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X**

Ditujukan untuk Ahli Media

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Kompetensi Dasar : 1.1 Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.  
 Sasaran : Siswa SMK  
 Kelas/Sem : X/1  
 Evaluator : Ariyawan Agung Nugroho, S.T.  
 Hari/Tanggal : Selasa, 08 April 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Kritik dan saran dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Saya berharap Bapak bersedia memberikan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan ini sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media. Kriteria penilaian dibagi menjadi dua komponen yaitu aspek tampilan dan aspek pemograman.
2. Mohon Bapak memberi penilaian mengenai "Multimedia Pembelajaran yang Dikembangkan dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X" dengan cara memberi tanda  $\checkmark$  pada tiap kolom di bawah angka 1, 2, 3, atau 4.
3. Jika perlu, mohon diberikan komentar, kritik, atau saran mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran tersebut pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Abc ....				$\checkmark$	Abc ....

Keterangan :

- 1 = Tidak Layak  
 2 = Kurang Layak  
 3 = Layak  
 4 = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.



Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

1. Aspek Tampilan

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> .				✓	Biru memberi kesan dingin pada mata
2	Komposisi dan kombinasi warna.			✓		
3	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan.			✓		Background tulisan menggunakan garis? tetapi tulisan menabrak garis
4	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf.			✓		komposisi ukuran huruf pada header perlu dipertimbangkan.
5	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan.					Tidak banyak terdapat gambar.?
6	Ketepatan pemilihan latar musik.		✓			musik latar monoton, sambungan terlalu pendek dan terkesan konyol.



7	Sajian animasi.						
8	Ketepatan ukuran tombol dan penempatannya.					✓	Tombol mudah dilihat
9	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi.					✓	

## 2. Aspek Pemrograman

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program.			✓		Bila memunculkan bar, diperlihatkan akses khusus ke petunjuk penggunaan. dilengkapi gambar
2	Kemudahan penggunaan.				✓	
2	Kemudahan navigasi.			✓		campuran navigasi linear & non linear menjadi sedikit tidak jelas barutnya



4	Kemudahan penggunaan tombol.					✓	
5	Tingkat interaktivitas siswa dengan media.					✓	
6	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.			✓			Dipertimbangkan pemberian komentar, sesuai dg karakter siswa.

#### Komentar/Saran

- ketika program di akses, bisa fullscreen, dalam flash bisa menggunakan perintah "f11" pada action script.
- Materi ~~yang~~ bisa diberi ilustrasi (gambar, supaya lebih menarik.
- Pertimbangan penggunaan latar polos, dibanding latar dg garis, supaya tulisan tidak terkesan berantakan. (layout juga)
- Instrumen diganti / diperpanjang.
- Diberi akses untuk keluar (exit) dg konfirmasi. 😊
- Diperiksa kembali beberapa tombol yg tidak bekerja.



### Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Yogyakarta, 24 April 2014

Evaluator



Ariyawan Agung Nugroho, S.T.  
NIP 19830102 200604 1 002



## **LAMPIRAN 6**

### **ANALISIS DATA VALIDASI AHLI MATERI TAHAP I**

### Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap I

#### A. Komponen Aspek Pembelajaran

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	3,80

Ket:

- Nilai Tertinggi :  $4 \times 10 = 40$   
 Nilai Terendah :  $1 \times 10 = 10$
- Rata-rata : 3,80
- Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi  $\times 100\%$   
 $= 38 : 40 \times 100\%$   
 $= 95 \%$

#### B. Komponen Aspek Isi

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	43	3,91

Ket:

- Nilai Tertinggi :  $4 \times 11 = 44$   
 Nilai Terendah :  $1 \times 11 = 11$
- Rata-rata : 3,91
- Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi  $\times 100\%$   
 $= 43 : 44 \times 100\%$   
 $= 97,73 \%$

## **LAMPIRAN 7**

### **ANALISIS DATA VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP I**

### Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap I

#### A. Komponen Aspek Tampilan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	3	3	3	4	2	4	4	3	29	3,22

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 9 = 36$   
     Nilai Terendah :  $1 \times 9 = 9$
2. Rata-rata : 3,22
3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi x 100  
     =  $29 : 36 \times 100$   
     = 80,56%

#### B. Komponen Aspek Pemograman

No	1	2	3	4	5	6	Jumlah	Rata-rata
Skor	3	4	3	4	4	2	20	3,34

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 6 = 24$   
     Nilai Terendah :  $1 \times 6 = 6$
2. Rata-rata : 3,34
3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi x 100  
     =  $20 : 24 \times 100$   
     = 83,34%

## **LAMPIRAN 8**

### **LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI TAHAP II**



Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

1. Aspek Pembelajaran

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi.				✓	
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar.				✓	
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.				✓	
5	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.				✓	
6	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.				✓	



7	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.					✓	
8	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.					✓	
9	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.					✓	
10	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.					✓	

## 2. Aspek Isi

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kebenaran uraian materi.				✓	
2	Kedalaman materi.				✓	115



3	Kejelasan uraian materi.					✓	
4	Kemudahan dalam pemahaman materi.					✓	
5	Kemenarikan penyajian materi.					✓	
6	Pemaparan materi yang logis.					✓	
7	Kesesuaian contoh dengan materi.					✓	
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi.					✓	
9	Kesesuaian evaluasi dengan kompetensi belajar.					✓	



10	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya.					✓	
11	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi.					✓	

Komentar/Saran

lanjutkan penelitian

Kesimpulan




Multimedia pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Yogyakarta, 24 April 2014

Evaluator



Nurhidayah, S.Pd.

NIP 19741107 200312 2 001



## **LAMPIRAN 9**

### **LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA TAHAP II**

Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

1. Aspek Tampilan

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> .				✓	
2	Komposisi dan kombinasi warna.			✓		
3	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan.				✓	
4	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf.			✓		
5	Ketepatan ukuran dan warna ilustrasi gambar dengan komposisi ukuran tulisan.			✓		
6	Ketepatan pemilihan latar musik.			✓		Kualitas volume belum max



7	Ketepatan ukuran tombol dan penempatannya.				✓	
8	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi.				✓	
9	Desain cover CD.			✓		Desain sampul sudah baik, elsekusi print kualitas kurang baik.

## 2. Aspek Pemrograman

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program.				✓	
2	Kemudahan penggunaan.				✓	
3	Kemudahan navigasi.			✓		



4	Kemudahan penggunaan tombol.					✓	
5	Tingkat interaktivitas siswa dengan media.					✓	
6	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.				✓		

Komentar/Saran



### Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Yogyakarta, 14 Mei 2014

Evaluator



Ariyawan Agung Nugroho, S.T.  
NIP 19830102 200604 1 002

## **LAMPIRAN 10**

### **ANALISIS DATA VALIDASI AHLI MATERI TAHAP II**

### Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap II

#### A. Komponen Aspek Pembelajaran

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,00

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 10 = 40$   
 Nilai Terendah :  $1 \times 10 = 10$
2. Rata-rata : 4,00
3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi x 100%  
 $= 40 : 40 \times 100\%$   
 $= 100\%$

#### B. Komponen Aspek Isi

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4,00

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 11 = 44$   
 Nilai Terendah :  $1 \times 11 = 11$
2. Rata-rata : 4,00
3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi x 100%  
 $= 44 : 44 \times 100\%$   
 $= 100\%$

## **LAMPIRAN 11**

### **ANALISIS DATA VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP II**

### Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap II

#### A. Komponen Aspek Tampilan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	3	4	3	3	3	4	4	3	31	3,45

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 9 = 36$   
     Nilai Terendah :  $1 \times 9 = 9$
2. Rata-rata : 3,45
3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi x 100  
                               =  $31 : 36 \times 100$   
                               = 86,11%

#### B. Komponen Aspek Pemograman

No	1	2	3	4	5	6	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	3	4	4	3	22	3,67

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 6 = 24$   
     Nilai Terendah :  $1 \times 6 = 6$
2. Rata-rata : 3,67
3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi x 100  
                               =  $22 : 24 \times 100$   
                               = 91,67%

## **LAMPIRAN 12**

LEMBAR EVALUASI  
UNTUK GURU BAHASA INDONESIA  
TINGKAT SMK KELAS X



Lembar Evaluasi  
Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan *Adobe Flash Pro CS5*  
dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia  
Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X

Ditujukan untuk Guru Bahasa Indonesia SMK Kelas X

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kompetensi Dasar : 1.1 Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.  
Sasaran : Siswa SMK  
Kelas/Sem : X/1  
Evaluator : Suryana, S.Pd.  
Hari/Tanggal : Kamis, 05 Juni 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai guru bahasa Indonesia terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Kritik dan saran dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Saya berharap Bapak bersedia memberikan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan ini sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media. Kriteria penilaian dibagi menjadi empat komponen yaitu aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman.
2. Mohon Bapak memberi penilaian mengenai "Multimedia Pembelajaran yang Dikembangkan dengan *Adobe Flash Pro CS5* dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X" dengan cara memberi tanda  $\sqrt{\phantom{x}}$  pada tiap kolom di bawah angka 1, 2, 3, atau 4.
3. Jika perlu, mohon diberikan komentar, kritik, atau saran mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran tersebut pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Abc ....				$\sqrt{\phantom{x}}$	Abc ....

Keterangan :

- 1 = Tidak Layak  
2 = Kurang Layak  
3 = Layak  
4 = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.



Instrumen Penilaian untuk Guru Bahasa Indonesia

1. Aspek Pembelajaran

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi.				✓	
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar.				✓	
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.				✓	
5	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.				✓	
6	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.				✓	
7	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.				✓	Agar lebih menarik umpan balik perlu visual berbeda antara jawaban salah atau benar.
8	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.				✓	
9	Membantu meningkatkan keterampilan dan					



	pengetahuan.					✓	
10	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.					✓	

## 2. Aspek Isi

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kebenaran uraian materi.				✓	
2	Kedalaman materi.			✓		Bahan simakan perlu bervariasi dan seuai dengan tingkat pendidikan
3	Kejelasan uraian materi.				✓	
4	Kemudahan dalam pemahaman materi.				✓	
5	Kemenarikan penyajian materi.				✓	
6	Pemaparan materi yang logis.				✓	
7	Kesesuaian contoh dengan materi.				✓	



8	Kesesuaian evaluasi dengan materi.							✓	
9	Kesesuaian evaluasi dengan kompetensi belajar.							✓	
10	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya.							✓	
11	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi.							✓	

Komentar/Saran



Instrumen Penilaian untuk Guru Bahasa Indonesia

3. Aspek Tampilan

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> .				✓	
2	Komposisi dan kombinasi warna.			✓		Kombinasi warna <i>background</i> dan tulisan pada tiap bagian bisa dibuat berbeda.
3	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan.			✓	✓	
4	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf.				✓	
5	Ketepatan ukuran dan warna ilustrasi gambar dengan komposisi ukuran tulisan.				✓	
6	Ketepatan pemilihan latar musik.				✓	
7	Ketepatan ukuran tombol dan penempatannya.				✓	
8	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi.				✓	



#### 4 Aspek Pemograman

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program.				✓	
2	Kemudahan penggunaan.				✓	
2	Kemudahan navigasi.				✓	
4	Kemudahan penggunaan tombol.				✓	
5	Tingkat interaktivitas siswa dengan media.				✓	
6	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.				✓	

Komentar/Saran



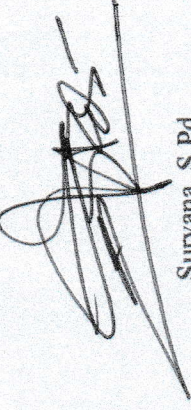
### Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Gunungkidul, 6 Juni 2014

Evaluator



Suryana, S.Pd.

NIP 92680723 1993031 1 006



## **LAMPIRAN 13**

ANALISIS DATA VALIDASI  
OLEH GURU BAHASA INDONESIA  
TINGKAT SMK KELAS X

## Analisis Data Validasi Guru Bahasa Indonesia

### A. Komponen Aspek Pembelajaran

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,00

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 10 = 40$   
 Nilai Terendah :  $1 \times 10 = 10$
2. Rata-rata : 4,00
3. Rerata Persentase =  $\text{Jumlah} : \text{Nilai Tertinggi} \times 100\%$   
 $= 40 : 40 \times 100\%$   
 $= 100 \%$

### B. Komponen Aspek Isi

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jml	Rata-rata
Skor	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43	3,91

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 11 = 44$   
 Nilai Terendah :  $1 \times 11 = 11$
2. Rata-rata : 3,91
3. Rerata Persentase =  $\text{Jumlah} : \text{Nilai Tertinggi} \times 100\%$   
 $= 43 : 44 \times 100\%$   
 $= 97,73 \%$

### C. Komponen Aspek Tampilan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	Jml	Rata-rata
Skor	4	3	4	4	4	4	4	4	31	3,88

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 8 = 32$   
 Nilai Terendah :  $1 \times 8 = 8$
2. Rata-rata : 3,88
3. Rerata Persentase =  $\text{Jumlah} : \text{Nilai Tertinggi} \times 100$   
 $= 31 : 32 \times 100$   
 $= 96,88\%$

### D. Komponen Aspek Pemograman

No	1	2	3	4	5	6	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	4	4	4	4	24	4,00

Ket:

1. Nilai Tertinggi :  $4 \times 6 = 24$   
 Nilai Terendah :  $1 \times 6 = 6$
2. Rata-rata : 4,00
3. Rerata Persentase =  $\text{Jumlah} : \text{Nilai Tertinggi} \times 100$   
 $= 24 : 24 \times 100$   
 $= 100\%$





## **LAMPIRAN 14**

Transkrip Materi  
Multimedia Pembelajaran Lafal dan Intonasi  
yang Baku dalam Bahasa Indonesia  
Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak kritis  
untuk SMK Kelas X yang dikembangkan dengan  
*Adobe Flash Pro CS5*

### **Petunjuk Penggunaan Media**

1. Perhatikan tombol-tombol menu yang tersedia!
2. Pilihlah menu yang Anda butuhkan, dengan cara meng ‘klik’ icon yang menunjuk pada menu yang Anda butuhkan tersebut!
3. Jika Anda ingin keluar dari media pembelajaran ini, silakan ‘klik’ tanda silang di pojok kanan atas media.

### **Pengantar**

Bahasa termanifestasi dalam bentuk kalimat-kalimat. Kalimat terdiri atas unsur segmental dan unsur suprasegmental. Dalam pembelajaran ini, akan membahas mengenai unsur suprasegmental dari bahasa. Pembelajaran ini mengarahkan siswa agar dapat menggunakan lafal dan intonasi yang sesuai dengan kaidah kebakuan bahasa Indonesia.

Kegiatan pembelajaran dibagi dalam dua kegiatan belajar.

- KB 1 : Unsur suprasegmental (lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia).
- KB 2 : Bahasa baku dalam bahasa Indonesia ragam lisan dan ragam tulis (sebagai materi tambahan).

### **Silabus**

#### **SKKD**

#### **Standar Kompetensi**

1. Berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia Tingkat Semenjana.

#### **Kompetensi Dasar**

- 1.1. Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.

### **Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu memahami pengertian lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang baku dan yang tidak.
2. Siswa mampu membedakan antara lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.

Harus diperhatikan, bahwa pembelajaran menyimak lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang baku ini bermanfaat bagi keterampilan berbahasa yang lain, terutama pada keterampilan berbicara. Melalui pembelajaran menyimak ini, secara tidak langsung siswa akan memahami dan belajar penggunaan lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang baik dan benar.

### **Indikator Pembelajaran**

1. Reaksi kinetik (menunjukkan sikap memperhatikan) terhadap lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.
2. Komentar atau ungkapan lisan terhadap lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.

### **Kegiatan Belajar**

1. Menyimak wacana monolog/ dialog.
2. Menunjukkan reaksi kinetik (menunjukkan sikap memperhatikan) terhadap lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.
3. Mengomentari lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang lazim/baku dan yang tidak.

### **KKM**

Kompetensi Ketuntasan Minimal (KKM) untuk materi pembelajaran lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang baku yang diintegrasikan dengan pembelajaran keterampilan menyimak kritis ditetapkan 75. Artinya, jika hasil tes/evaluasi 75 ke atas, maka Anda dinyatakan tuntas dalam belajar.



# Materi Pembelajaran

## Pengantar

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna informasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau bahasalisan. Menyimak kritis adalah sejenis kegiatan menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat dan dapat diterima.

Kegiatan belajar pada pertemuan ini akan mengintegrasikan pembelajaran terkait kebakuan lafal dan intonasi dalam bahasa Indonesia dengan keterampilan menyimak kritis. Siswa dituntut agar dapat membedakan antara lafal dan intonasi yang baku dan yang tidak. Semua itu dapat dipelajari dan dipahami melalui kegiatan pembelajaran materi dan diperkuat dengan tes berupa kegiatan menyimak pidato.

## Lafal

Lafal adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa. Setiap orang/sekelompok orang biasanya memiliki sifat yang khas yang membedakannya dengan cara pelafalan dari orang/sekelompok masyarakat yang lain.

Perhatikan contoh berikut!

Bandung	Jawa	mBandung
Penting	Bali	Penthing
Vitamin	Sunda	Pitamin
	Asing I	Kalau aku di Jakarta, sama sekali gak rileks.
	Asing II	Sekolah itu hal yang aku bisa jadi <i>perfect</i> .

### Intonasi

Intonasi diartikan sebagai lagu kalimat. Intonasi terdiri atas:

- (a) tekanan,
  - (b) titinada,
  - (c) tempo, dan
  - (d) jeda.
- 

### Tekanan

Tekanan merupakan unsur prosodi yang menyertai ujaran yang dapat diukur dengan keras lemahnya bagian-bagian arus ujaran tertentu. Fungsi dari tekanan ialah untuk menandai bagian-bagian yang penting dan ingin ditonjolkan. Dalam bahasa tulis, tekanan biasanya ditandai dengan huruf bergaris bawah, huruf miring, atau huruf bercetak tebal. Tekanan tidak berfungsi sebagai pembeda makna kata.

Perhatikan contoh berikut:

- Kami **bangsa Indonesia** dengan ini menyatakan **kemerdekaan Indonesia**.
  - Bahwa sesungguhnya kemerdekaan itu ialah **hak segala bangsa**.
- 

### Tempo

Tempo merupakan salah satu unsur prosodi yang ditandai oleh panjang-pendeknya waktu yang diperlukan untuk mengucapkan sebuah segmen atau bagian dari kalimat. Tempo dalam bahasa Indonesia tidak membedakan makna. Tempo dapat digunakan untuk menegaskan suatu hal jika digunakan bersama-sama dengan penggunaan tekanan.

Perhatikan contoh berikut!

Canti...k sekali.

Can ... tik sekali.

Cantik sekali.

---

### Titinada

Nada (titinada) ialah naik turun atau tinggi rendahnya suara dalam pelafalan kalimat. Titinada merupakan unsur prosodi yang dapat diukur atas dasar kenyaringan arus ujaran. Titinada berfungsi membedakan makna jika hal tersebut terdapat dalam kalimat. Titinada memiliki peranan penting dalam pembentukan jenis kalimat.

- Kalimat berita menggunakan nada akhir menurun, yang dalam bahasa tulis dilambangkan dengan tanda titik (.);
- Kalimat perintah pada umumnya menggunakan nada mendatar, yang dalam bahasa tulis dilambangkan dengan tanda seru (!);
- Kalimat tanya pada umumnya menggunakan nada akhir naik, yang dalam bahasa tulis dilambangkan dengan tanda tanya (?);

Selain itu titinada dapat menggambarkan perasaan pembicara, apakah sedang bersedih atau sedang marah, atau senang. Biasanya ungkapan sedih menggunakan nada rendah, ungkapan marah menggunakan nada yang tinggi, sedangkan ungkapan gembira dengan nada sedang atau tinggi.

Dalam ilmu bahasa, biasanya titinada dilambangkan dengan angka, yakni titinada rendah dilambangkan dengan angka 1, titinada sedang dilambangkan dengan angka 2, titinada tinggi dilambangkan dengan angka 3, dan titinada sangat tinggi dilambangkan dengan angka 4.

- Apa kamu bilang? (nada marah)  
#2 3 3 3 4# t (tinggi)
- Aku sangat menyesal. (nada sedih)  
#2 3 2 2 1# r (rendah)
- Pagi ini sepi sekali (kalimat berita)  
#2 2 3 2 1# tn (turun)
- Belajarlh anak-anak! (kalimat perintah)  
#2 3 2 2# d (datar)
- Apakah Ani akan pergi? (kalimat tanya)  
#2 3 3 3 4# n (naik)

### **Jeda**

Jeda merupakan kesenyapan antarbagian ujaran yang mengisyaratkan batas-batas satuan ujaran. Kesenyapan-kesenyapan itu dapat membatasi kata, frasa, klausa, atau kalimat.

Dalam bahasa tulis kesenyapan dilambangkan dengan spasi yang kadang-kadang diperjelas dengan garis miring (/), dan dengan tanda koma (,). Jeda bersifat dapat membedakan makna suatu kalimat.

Perhatikan contoh berikut!

Ibu Rio // pergi ke sekolah.

Ibu // Rio pergi ke sekolah.

---

### **Kesimpulan**

#### **Lafal dan Intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia**

Bahasa baku merupakan salah satu variasi bahasa yang biasanya digunakan dalam situasi formal baik lisan maupun tulisan. Jika dikaitkan dengan penggunaan lafal dan intonasi, maka bahasa Indonesia yang baku harus menggunakan lafal dan intonasi yang sesuai dengan sistem bunyi bahasa Indonesia dengan tidak menampilkan sifat atau unsur asing maupun kedaerahan. Jika lafal atau intonasinya menampilkan ciri atau unsur asing atau kedaerahan, maka bahasa tersebut dikatakan bahasa lisan yang tidak baku.

---

### **Materi Tambahan**

#### **Kata Baku Ragam Lisan dan Ragam Tulis dalam Bahasa Indonesia**

Dalam pembelajaran kaidah kebakuan bahasa ragam lisan dan tulis ini, kriteria yang digunakan untuk melihat penggunaan bahasa yang benar adalah kaidah bahasa. Kaidah bahasa yang akan dibahas dalam pembelajaran ini terbatas pada dua aspek saja, meliputi:

1. aspek tatabunyi (fonologi) ; pelafalan, dan
2. aspek tatabahasa (kata) ; penulisan.



Ragam bahasa diturut dari sarananya dibagi atas ragam lisan dan ragam tulis. Ada bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap tetapi sebelumnya telah dituliskan, seperti teks pidato yang dibacakan, atau siaran radio atau televisi. Sebaliknya, ada bahasa lisan yang dituliskan, seperti transkripsi cerita rakyat, atau pidato yang ditranskripsikan. Ragam bahasa tulis, unsur dasarnya adalah huruf yang melambangkan ragam bahasa lisan yang terwakili oleh unsur bunyi. Ragam tulis berkaitan dengan kaidah penulisan. Ragam lisan berkaitan dengan kaidah pelafalan bunyi.

Ketidakbakuan bahasa dalam ragam lisan, biasanya dipengaruhi unsur kedaerahan atau biasa disebut dengan logat daerah, dapat juga dipengaruhi oleh unsur bahasa asing. Sedangkan ketidakbakuan bahasa dalam ragam tulis, biasanya dipengaruhi oleh kesalahan persepsi dalam menuliskan lambang bunyi menjadi lambang tulis/huruf. Hal tersebut disebabkan oleh ketidaktahuan atau karena adanya fonem-fonem tertentu yang memiliki bunyi yang mirip atau sama bunyinya ketika dirangkai dengan fonem lain dalam suatu kata. Seperti pada contoh di bawah ini.

- Bunyi /v/ dan /f/ pada kata: Efektivitas (Baku)  
Efektifitas (Tidak Baku)
- Bunyi /u/ dan /w/ pada kata: Kualitas (Baku)  
Kwalitas (Tidak Baku)

Berikut ini adalah contoh-contoh kata baku dan tidak baku, baik ragam tulis maupun lisan.

Kata Baku	Kata Tiddak Baku
Apotek	Apotik
Hakikat	Hakekat
Terampil	Trampil
Insaf	Insyaf
Risiko	Resiko

Sehubungan dengan pemakaian bahasa Indonesia, ada dua hal pokok yang harus diperhatikan, yaitu masalah penggunaan bahasa baku dan tidak baku. Pemakaian bahasa baku dan tidak baku berkaitan dengan situasi resmi dan tidak resmi. Dalam situasi resmi, seperti di sekolah, di kantor, atau di dalam pertemuan-pertemuan resmi digunakan bahasa baku. Sebaliknya, dalam situasi tidak resmi, seperti di rumah, di taman, di pasar, kita tidak dituntut menggunakan bahasa baku.

---

### **Sumber Belajar**

Muslich, Masnur. 2010. *Garis-garis Besar Tatabahasa Baku Bahasa Indonesia*.

Bandung: PT Refika Aditama.

Sugono, Dendy. 2009. *Mahir Berbahasa Indonesia dengan Benar*. Jakarta:

Gramedia Pustaka Utama.

Suhardi. 2008. *Sintaksis*. Yogyakarta: UNY Press.

Tim LP2IP. 2009. *Bahasa Indonesia 1A untuk SMK Tataran Semenjana*.

Yogyakarta: LP2IP.

---

### **Evaluasi Materi Utama**

#### **Petunjuk**

1. Tes evaluasi ini adalah teks praktik menyimak.
2. Pilih salah satu dari tiga bahan simakan yang tersedia, kemudian silakan ‘klik’ simbol ‘play’ yang ada di bawah gambar kaset yang terdapat pada soal untuk dapat menyimak pidato.
3. Simaklah baik-baik pidato tersebut dan perhatikan penggunaan lafal dan intonasinya.
4. Untuk masing-masing tes sudah disediakan pilihan jawaban dan hanya dapat dipilih satu kali kesempatan saja.
5. Jawaban benar akan mendapatkan skor 20 dan jawaban salah mendapatkan skor 0.

6. Untuk satu kegiatan praktik menyimak pidato, jika siswa mampu menjawab dengan benar lima soal yang tersedia akan mendapatkan skor 100.

**Sebelumnya, isi identitas kalian di bawan ini!**

**Nama :**

**NIS :**

**Kelas :**

**Sekolah :**

### **Pidato 1**

**Transkrip Pidato 1: B.J.Habibie  
dalam Rangka Peringatan Hari Pancasila Thn. 2011**

Yang terhormat, Presiden Republik Indonesia, Bapak Dr. Susilo Bambang Yudhoyono bersama Ibu. Yang terhormat, presiden republik Indonesia yang ke lima, Ibu Megawati Soekarno Putri. Yang terhormat para mantan presiden dan para mantan wakil presiden, pimpinan MPR dan lembaga tinggi lainnya. Bapak-bapak dan Ibu-ibu anggota DPR yang saya hormati, serta seluruh rakyat Indonesia yang saya cintai. Hari ini, tanggal 1 Juni 2011, 66 tahun lalu, tepatnya 1 Juni 1945, di depan badan penyelidik usaha-usaha persiapan kemerdekaan Indonesia, Bung Karno menyampaikan pandangannya tentang fondasi dasar Indonesia merdeka yang beliau sebut dengan istilah Pancasila sebagai dasar filosofi, atau sebagai pandangan hidup bagi Indonesia merdeka. Selama 66 tahun perjalanan bangsa, Pancasila telah mengalami berbagai batu ujian dan dinamika sejarah politik, sejak jaman demokrasi parlementer, era demokrasi terpimpin, era demokrasi pancasila, hingga era demokrasi multipartai di era reformasi saat ini. Di setiap jaman Pancasila harus melewati alur dialektika peradaban, yang menguji ketangguhannya sebagai dasar filosofis bagi bangsa Indonesia yang terus berkembang dan tak pernah berhenti di satu titik terminal sejarah. Sejak 1998 kita memasuki era reformasi, di satu sisi, kita menyambut gembira

munculnya fajar reformasi yang diikuti gelombang demokratisasi di berbagai bidang. Namun, bersamaan dengan kemajuan kehidupan demokrasi tersebut, ada sebuah pertanyaan mendasar yang perlu kita renungkan bersama. Dimanakah Pancasila kini berada? Pertanyaan ini penting dikemukakan, karena sejak reformasi 1998, Pancasila seolah-olah tenggelam dalam putaran sejarah masa lalu yang tak lagi relevan untuk diikutsertakan dalam dialektika reformasi. Pancasila seolah hilang dalam memori kolektif bangsa. Pancasila semakin jarang diucapkan, dikutip, dibahas, apalagi diterapkan, baik dalam konteks kehidupan ketatanegaraan, kebangsaan maupun kemasyarakatan. Pancasila seperti tersandar dalam sebuah lorong sunyi, justru ditengah denyut kehidupan bangsa Indonesia yang semakin hiruk pikuk dengan demokrasi dan kebebasan berpolitik. Mengapa hal itu terjadi? Mengapa seolah kita melupakan Pancasila? Ada sejumlah penjelasan, mengapa Pancasila seolah lenyap dari kehidupan kita. Pertama, situasi dan lingkungan kehidupan bangsa yang telah berubah, baik ditingkat domestik, regional, maupun global. Situasi lingkungan kehidupan bangsa, pada tahun 1945, 66 tahun yang lalu, telah mengalami perubahan yang amat nyata pada saat ini dan akan terus berubah pada masa yang akan datang. Beberapa perubahan yang kita alami antara lain, pertama terjadinya proses globalisasi dalam segala aspeknya dan pemanfaatan teknologi informasi oleh masyarakat. Dimana informasi menjadi kekuatan yang amat berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan tetapi juga rentan terhadap manipulasi informasi dengan segala dampaknya. Ketika perubahan tersebut telah mendorong terjadinya pergeseran nilai yang dialami bangsa Indonesia, seperti terlihat dalam pola hidup masyarakat pada umumnya, termasuk dalam corak kehidupan politik dan ekonomi yang terjadi saat ini. Dengan terjadinya perubahan tersebut, diperlukan reaktualisasi nilai-nilai pancasila, agar dapat dijadikan acuan bagi bangsa Indonesia dalam menjawab berbagai persoalan yang dihadapi pada saat ini dan yang akan datang, baik persoalan yang datang dari dalam maupun dari luar. Sebelum keberhasilan kita melakukan reaktualisasi nilai-nilai pancasila tersebut, menyebabkan keterasingan pancasila dari kehidupan nyata, bangsa Indonesia.

Sumber: Youtube

**Pilihan Jawaban yang disediakan.**

**Lafal**

- **Terpengaruh unsur bunyi bahasa daerah**
- **Terpengaruh unsur bunyi bahasa asing**
- **Netral (baku)**

**Tekanan**

- **Pemberian tekanan sudah tepat pada informasi-informasi penting**
- **Pemberian tekanan pada beberapa informasi penting masih kurang tepat**
- **Tidak adanya hal-hal penting yang ditekankan**

**Tempo**

- **Terlalu cepat**
- **Terlalu lambat**
- **Tidak beraturan**
- **Beraturan**

**Titinada**

- **Penggunaan titinada sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan**
- **Penggunaan titinada kurang sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan**
- **Penggunaan titinada tidak sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan**

**Jeda**

- **Penggunaan jeda sudah sesuai sehingga tidak mengubah makna informasi yang disampaikan**
- **Penggunaan jeda pada beberapa kalimat tidak sesuai sehingga menimbulkan makna ganda**



**Pembahasan**  
**Identitas + pendapatan skor**

**Pada Pidato 1 ini, penggunaan tekanan, tempo, titinada, dan jeda sudah tepat dan sangat baik. Akan tetapi, pelafalannya seringkali terdengar adanya unsur bunyi dari bahasa asing yang masuk, terutama pada fonem /r/ dan /w/.**

---

**Pidato 2**

**Transkrip Pidato 2: Jokowi  
dalam Acara Pembahasan Anggaran DKI Jakarta Bersama BPKP**

Ibu bapak sekalian, kami sangat senang sekali pada pagi hari ini ada kesepakatan pemprof DKI dengan BPKP, saya hanya berharap agar pada kesepakatan ini ada sebuah kerja yang konkret. Saya pengennya itu kalo kerja itu ya, apa? sederhana, artinya, yang ngawasi keuangan sudah ada yang ngawal juga ada, ya saya tinggal jalan ke kali, ke sungai, ke kampung, kan enak kalau kerja seperti itu. Kalo harus ngawas-ngawasi keuangan dan keuangan di DKI itu, bukan gede lagi tapi gede banget. Saya dulu 3,5 tahun di Solo itu hanya pegang anggaran kira-kira itu 3,5 triliun. Perkiraan saya nanti di DKI 5 tahun ke depan kira-kira bisa mencapai 180 triliun. Insyaallah bisa, karena tahun depan saja mungkin 45 sampek 46 triliun anggaran yang kami punyai. Tapi kalau anggaran yang sangat besar seperti ini tidak ada supervisi, tidak ada pengawasan, tidak ada pendampingan, ya saya tiap hari hanya suruh melototin uang, melototin anggaran ya ke kalinya kapan? Saya tidak punya waktu untuk ke sana, sehingga seminggu yang lalu kami telpon ke Prof. Matyasmo untuk didampingi. Kemudian juga dalam sebuah kerja yang lebih detil, tadi juga dengan kesepakatan yang detil sekali apa yang harus kita lakukan bersama-sama, sehingga nanti kita berharap agar uang yang besar ini nanti bisa betul-betul tepat sasaran bisa tepat guna, bisa dirasakan langsung oleh masyarakat. Kami yakin bahwa nanti adanya sebuah reorientasi, ada perombakan anggaran, ada reorientasi keberpihakan kepada

masyarakat yang di bawah, nanti akan terlihat, mungkin dalam 2 atau 3 tahun akan terlihat betapa ada sebuah perubahan di DKI ini, baik di perkampungan kumuh, di kampung-kampung, di pasar-pasar tradisional, di penataan PKL nya, juga di bidang transportasi. Kami akan juga sampaikan kepada Prof. Matyasmo agar, karena kami ingin, MRT dan monorel ini juga segera di laksanakan, bisa segera dikerjakan tetapi saya juga tidak ingin memutuskan kleru, memutuskan tidak benar, hanya gara-gara kalkulasinya mengenai harga kleru misalnya, atau rutenya masih belum benar sehingga yang kami inginkan nanti juga pendampingan, juga mungkin ada rekalkulasi dari BPKP sehingga waktu kami mengeksekusi, waktu kita memutuskan untuk menghitung sebuah kebutuhan, dan tidak nantinya, tiketnya karcisnya tidak memberatkan masyarakat. Saya kira itu yang bisa saya sampaikan pada kesempatan yang baik ini, terimakasih atas kerjasamanya.

Sumber: Youtube

### Pilihan Jawaban

#### Lafal

- **Terpengaruh unsur bunyi bahasa daerah**
- **Terpengaruh unsur bunyi bahasa asing**
- **Netral (baku)**

#### Tekanan

- **Pemberian tekanan sudah tepat pada informasi-informasi penting**
- **Pemberian tekanan pada beberapa informasi penting masih kurang tepat**
- **Tidak adanya hal-hal penting yang ditekankan**

#### Tempo

- **Terlalu cepat**
- **Terlalu lambat**
- **Tidak beraturan**
- **Beraturan**

### Titinada

- Penggunaan titinada sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan
- Penggunaan titinada kurang sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan
- Penggunaan titinada tidak sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan

### Jeda

- Penggunaan jeda sudah sesuai sehingga tidak mengubah makna informasi yang disampaikan
- Penggunaan jeda pada beberapa kalimat tidak sesuai sehingga menimbulkan makna ganda

### Pembahasan

#### Identitas + pendapatan skor

Pada Pidato 2 ini, penggunaan lafal banyak dipengaruhi oleh logat daerah (Jawa), terutama pada lagu kalimat dan pelafalan fonem /d/. Ada pula beberapa unsur (kata) bahasa daerah yang masuk, contohnya seperti kata “kleru” yang berarti “keliru”. Tempo yang digunakan pun masih tidak beraturan. Akan tetapi, penggunaan tekanan, titinada, dan jeda sudah baik. Di samping itu, ada satu hal lagi yang harus diperhatikan. Pada Pidato 2 ini, banyak sekali penggunaan kata tidak baku. Pada situasi resmi, penggunaan kata tidak baku adalah suatu hal yang tidak dibenarkan.

---

### Pidato 3

**Transkrip Pidato 3: Presiden Susilo Bambang Yudhoyono  
dalam Rangka Pidato Menanggapi Peristiwa Penyadapan oleh Australia  
kepada Beberapa Pejabat Tinggi Negara Indonesia**

Bismillahirrohmanirrahkim, Assalamu'alaikum.wr.wb

Salam sejahtera untuk kita semua. Saudara-saudara, siang ini saya akan memberikan penjelasan dan pernyataan berkaitan dengan kasus penyadapan dari pihak Australia kepada Indonesia, khususnya penyadapan telepon presiden Indonesia dengan sejumlah pejabat yang dilaksanakan pada tahun 2009 yang lalu. Sebagaimana saudara ketahui, tadi saya sudah menerima penjelasan dari, baik menteri luar negeri maupun duta besar Indonesia untuk Australia, untuk melengkapi apa yang telah kita ketahui termasuk perkembangan dan dinamika situasi di Australia sendiri. Saya tahu rakyat Indonesia kesal dan marah terhadap apa yang dilakukan oleh pihak-pihak Australia kepada Indonesia, kepada negara kita. Namun demikian, dalam hubungan antar bangsa di dalam menghadapi situasi tertentu, tentu kita tidak boleh kita terlalu emosioal dan mesti tetap rasional, karena apa yang kita tempuh dan lakukan menyusul terjadinya kegiatan panyadapan ini, akan menentukan masa depan hubungan Indonesia-Australia dan menentukan persahabatan diantara bangsa Indonesia dan bangsa Australia yang sesungguhnya terjalin dengan baik. Oleh karena itu saudara-saudara, sebelum saya menyampaikan secara khusus, apa posisi Indonesia dan langkah-langkah apa yang akan diambil oleh negara kita, saya ingin menyampaikan terlebih dahulu kepada rakyat Indonesia situasi hubungan dan kerjasama antara Indonesia dan Australia yang berlangsung hingga saat ini. Saudara-saudara sebenarnya hubungan dan kerjasama antara Indonesia dan Australia berjalan dengan baik. Dimata Indonesia, dimata kita, rakyat Australia ingin benar menjalin persahabatan dan hubungan baik dengan rakyat Indonesia. Selama ini, sebenarnya juga, hubungan dan kerjasama diantara pemerintah Indonesia dan pemerintah Australia juga berlangsung dengan baik. Ketika Indonesia mengalami musibah bencana alam, pihak Australia dengan cepat dan juga nyata ikut memberikan bantuan untuk mengatasi bencana yang ada Indonesia. Kita juga

merasakan kedekatan dan kerjasama yang baik, antara Indonesia dan Australia di berbagai forum kawasan maupun forum dunia. Termasuk kerjasama pembangunan yang selama ini terjalin dengan baik. Saya harus menyebut juga, kerjasama antara Indonesia dengan Australia di wilayah pasifik, utamanya pasifik barat daya, sesuatu yang tentu menjadi kepedulian dan kepentingan Indonesia juga berlangsung dengan baik. Saya harus mengatakana bahwa, itulah situasi umum sebenarnya menyangkut hubungan kedua bangsa dan negara. Saya harus menyebut pula, hubungan antar rakyat Indonesia dan Australia, pepole to people relation, people to people contact itu juga dalam keadaan baik. Belasan ribu mahasiswa Indonesia studi di Australia. Hampir satu juta wisatawan Australia tiap tahunnya berkunjung ke Indonesia. Juga kuat dan makin meningkatnya kerjasama di antara perguruan tinggi, diantara universitas, dan bahkan kerjasama di bidang research dan teknologi. Apa yang saya sampaikan ini sesungguhnya menggambarkan bahwa tingkat dan keadaan hubungan bilateral kita, sesungguhnya berlangsung dengan baik dan terus berkembang. Oleh karena itu saudara-saudara, bagi saya pribadi, bagi Indonesia, penyadapan yang dilakukan Australia terhadap sejumlah pejabat Indonesia, termasuk saya, ini sulit dimengerti. Saya sulit untuk memahaminya, mengapa itu harus dilakukan. Saudara-saudara tentu kita harus terus melangkah kedepan, melihat kedepan, dan oleh karena itu, maka ada tiga hal yang Indonesia akan lakukan kedepan ini. Pertama, menggarisbawahi yang telah saya sampaikan tadi. Di hari-hari mendatang ini, Indonesia tetap menunggu penjelasan dan pertanggungjawaban Australia atas kasus penyadapan itu. Yang kedua, berangkat dari kasus penyadapan itu, ada sejumlah agenda kerjasama akan kita lakukan review. Yang ketiga, Indoneisa perbendapat dan akan meminta untuk keberlanjutan kerjasam kita di masa depan, maka kita memerlukan semacam protokol, good of conduct, dan sekaligus guiding principles, menyangkut kerjasama dan kemitraan kita di berbagai bidang, dan prorokol itu nanti, good of conduct itu sifatnya mengikat, jelas, dan kemudian dijalankan. Itulah tiga hal yang akan kita tempuh sambil menunggu apa yang akan disampaikan oleh pemerintah Australia, karena sudara-saudara, saya masih berharap, saya yakin Australia juga berharap, apalagi harapan rakyat kedua bangsa, rakyat Indonesia dan rakyat Austalia, kita masih bisa menjalin hubungan dan kerjasama yang baik, setelah kita mengatasi masalah ini. Itulah saudara-saudara yang perlu saya



sampaikan pada siang ini, dan tentunya sekali lagi, disamping menjadikan periksa saudara-saudara saya di seluruh tanah air, saya secara resmi akan mengirim surat kepada perdana menteri Australia, perdana menteri Tony Ebet, untuk mendapatkan responnya dan kemudian kita akan lihat apa yang dapat kita lakukan ke depan nanti. Demikian terimakasih. Wasalamualaikum.wr.wb.

Sumber: Youtube

### Pilihan Jawaban

#### Lafal

- Terpengaruh unsur bunyi bahasa daerah
- Terpengaruh unsur bunyi bahasa asing
- **Netral (baku)**

#### Tekanan

- **Pemberian tekanan sudah tepat pada informasi-informasi penting**
- Pemberian tekanan pada beberapa informasi penting masih kurang tepat
- Tidak adanya hal-hal penting yang ditekankan

#### Tempo

- Terlalu cepat
- Terlalu lambat
- Tidak beraturan
- **Beraturan**

#### Titinada

- **Penggunaan titinada sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan**
- Penggunaan titinada kurang sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan

- Penggunaan titinada tidak sesuai dengan jenis-jenis kalimat yang digunakan

#### **Jeda**

- Penggunaan jeda sudah sesuai sehingga tidak mengubah makna informasi yang disampaikan
- Penggunaan jeda pada beberapa kalimat tidak sesuai sehingga menimbulkan makna ganda

#### **Pembahasan**

##### **Identitas + pendapatan skor**

Pada Pidato 3 ini, penggunaan lafal, tekanan, tempo, titinada, dan jeda sudah tepat dan sangat baik.

---

#### **Evaluasi untuk Materi Tambahan Permainan Simak Pilih**

##### **Petunjuk**

1. Tes evaluasi untuk materi tambahan ini berupa tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap konsep kata baku dan tidak baku baik ragam lisan maupun tulis.
  2. Pada tes simak pilih ini, silahkan Anda ‘klik’ pada icon Simaklah baik-baik dan perhatikan pula lambang tulis dari kata yang Anda simak tersebut, kemudian jawablah soal dengan baik.
  3. Jawaban benar akan mendapatkan skor 5 dan jawaban salah akan mendapatkan skor 0.
-

**Soal untuk materi tambahan.**

- |   |   |
|---|---|
| 1. Subjek<br>Tulis : Baku<br>Lisan : Tidak Baku         | 2. Aktifitas<br>Tulis : Tidak Baku<br>Lisan : Baku      |
| 3. Definisi<br>Tulis : Baku<br>Lisan : Baku             | 4. Atmosfir<br>Tulis : Tidak Baku<br>Lisan : Tidak Baku |
| 5. Nasehat<br>Tulis : Tidak Baku<br>Lisan : Baku        | 6. Sekretaris<br>Tulis : Baku<br>Lisan : Tidak Baku     |
| 7. Ma'af<br>Tulis : Tidak Baku<br>Lisan : Baku          | 8. Saksama<br>Tulis : Baku<br>Lisan : Tidak Baku        |
| 9. Silahkan<br>Tulis : Tidak Baku<br>Lisan : Tidak Baku | 10. Cenderamata<br>Tulis : Baku<br>Lisan : Tidak Baku   |
- 

**Profil Pengembang Media Pembelajaran**

**Nama** : Atik Setyaningsih  
**NIM** : 10201244016  
**Jurusan** : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
**Fakultas** : Fakultas Bahasa dan Seni  
**Universitas** : Universitas Negeri Yogyakarta  
**TTL** : Gunungkidul, 28 Juli 1991  
**Alamat** : Banjaran, Karangasem, Paliyan, Gunungkidul  
**No. Hp** : 085643748357  
**E-mail** : [atiksertyaningsih16@gmail.com](mailto:atiksertyaningsih16@gmail.com)  
**Facebook** : Atik Setyaningsih

## **LAMPIRAN 15**

Daftar Pertanyaan dan Hasil Wawancara  
Guru Bahasa Indonesia SMK Kelas X

### Daftar Pertanyaan dan Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia

1. Biasanya materi pelajaran lafal dan intonasi yang baku dalam bahasa Indonesia (terkait SK 1. Berkomunikasi dengan bahasa Indonesia setara tingkat semenjana, KD 1.1. Menyimak untuk memahami lafal, tekanan, intonasi, dan jeda yang baku dalam bahasa Indonesia) diintegrasikan dengan keterampilan menyimak jenis apa?  
*“Menyimak kritis bisa, menyimak pemahaman bisa.”*
2. Menurut Bapak, apakah materi pembelajaran kebakuan lafal dan intonasi yang terintegrasi pada keterampilan menyimak itu penting untuk diajarkan?  
*“Penting sekali karena itu merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sebagai salah satu kunci keberhasilan belajar pada keterampilan-keterampilan berbahasa yang selanjutnya, terutama untuk keterampilan berbicara.”*
3. Bagaimana jalannya pembelajaran keterampilan menyimak di sekolah?  
*“Jalannya pembelajaran lancar tetapi kurang adanya inovasi.”*
4. Biasanya menggunakan metode pembelajaran apa?  
*“Menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan teori. Praktik menyimak dilaksanakan dengan membacakan artikel di kelas dan siswa menyimak pembacaan artikel tersebut sambil mengevaluasi penggunaan lafal dan intonasinya. Tetapi ada saat-saat tertentu ketika dimungkinkan, menggunakan kaset rekaman untuk praktik menyimak.”*
5. Menggunakan bantuan media pembelajaran dalam bentuk apa?  
*“Menggunakan teks atau kaset rekaman.”*
6. Apakah siswa sering mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan menyimak?  
*“Kesulitan untuk siswa-siswa tertentu itu pasti ada dalam setiap kegiatan pembelajaran, tetapi hal yang terkadang mengganggu adalah kondisi lingkungan sekolah yang dekat dengan jalan raya, terkadang siswa yang duduk di tempat duduk paling belakang kurang dapat menyimak dengan baik dan jelas apa yang dibacakan oleh guru atau temannya.”*



7. Dilihat dari antusiasme siswa, apakah siswa menganggap pembelajaran keterampilan menyimak itu membosankan?  
*"Siswa cukup antusias dalam belajar ketika guru mengajarkan teori, tetapi ketika kegiatan praktik menyimak, siswa memang kurang memperlihatkan antusiasnya, terutama jika praktik menyimak itu dilakukan dengan cara membacakan artikel di dalam kelas."*
8. Apakah siswa tertarik jika guru menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran?  
*"Jika menggunakan media berupa kaset rekaman saja sudah menunjukkan adanya perbedaan antusiasme siswa yang cukup signifikan terhadap pembelajaran, apalagi jika menggunakan media pembelajaran interaktif."*
9. Apakah Bapak mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran interaktif yang sesuai untuk keterampilan menyimak?  
*"Sampai saat ini saya belum pernah menemukan media pembelajaran interaktif untuk keterampilan menyimak, bahkan untuk keterampilan yang lain pun belum pernah."*
10. Media pembelajaran seperti apa yang Bapak harapkan?  
*"Saya mengharapkan adanya sebuah media interaktif yang dapat mencakup teori sekaligus disediakan sebuah kegiatan praktik menyimaknya sebagai bahan latihan keterampilan menyimak siswa. Syukur-syukur media tersebut ada tes untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan siswa."*
11. Menurut Bapak perlukah dikembangkan media pembelajaran keterampilan menyimak?  
*"Sangat perlu, bahkan jika dimungkinkan, semua kegiatan belajar dibuatkan media pembelajaran interaktif, itu sangat bagus."*
12. Apakah Bapak bisa mengoperasikan komputer dan memiliki perangkat komputer?  
*"Iya."*
13. Apakah di sekolah Bapak sudah memiliki laboratorium komputer dan memiliki perangkat LCD?  
*"LCD Proyektor ada. Laboratorium komputer dan laboratorium bahasa juga ada. Hanya saja laboratorium komputer lebih dimaksimalkan penggunaannya untuk siswa jurusan TKJ dan Multimedia, sedangkan"*

*laboratorium bahasa itu masih jarang sekali dimanfaatkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Yang sering memanfaatkan itu mata pelajaran bahasa Inggris. Kalau misalnya ada media pembelajaran interaktif seperti yang saya harapkan tadi kan bagus, jadi jurusan bahasa Indonesia bisa memanfaatkan laboratorium bahasa dan siswa bisa mengatur sendiri kecepatan belajar dan volume, sehingga tidak ada lagi siswa yang tertinggal dan yang protes tidak dapat mendengarkan dengan baik penjelasan guru atau ketika praktik menyimak dengan cara lama.”*